INDEX (INHALTVERZEICHNIS)

Deutsch
Montageanweisungen 3
Beschreibungen 6 - 20

English
Mounting Instructions 3
Descriptions 21 - 33

Español
Instrucciones de Montaje 3
Descripciones 34 - 47

Français
Instructions de Montage 4
Descriptions 48 - 61

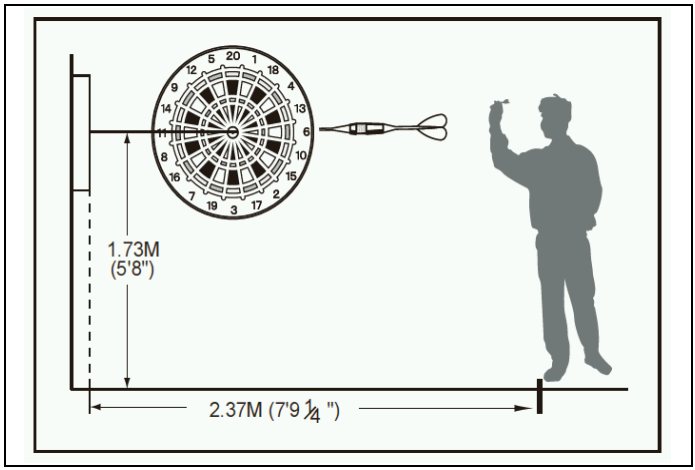
Nederlands
Aanwijzingen voor het Ophangen 4
Beschrijvingen 62 - 75

Česky
Montážní instrukce 5
Popis 76 - 87

Italiano
Istruzioni di montaggio 5
Descrizioni 88 - 102

Magyar
Szerelései útmutatás 5
Leírások 103 - 117

Service Address:
CARROMCO - P.O. BOX 1628
D-22806 Hamburg-Norderstedt
Germany
www.carromco.com



MONTAGEANWEISUNGEN

Der Aufbau und die Montage des Elektronisches Dart-Spiel muß von einem Erwachsenen vorgenommen werden.

1. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 2,5 m freiem Platz und einer 230Volt Wechselstrom-Steckdose aus. Die "Fußlinie" befindet sich in einem Abstand von 2,37 m vom Dartboard entfernt.
2. Halten Sie das Dartspiel so an die Wand, daß sich die Mitte des Bull's Eye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet. Markieren Sie nun die vier Montagebohrungen mit einem Bleistift an der Wand.
3. Bohren Sie die Befestigungslöcher an den angezeichneten Stellen.
4. Montieren Sie das Dartboard mit den beigefügten Dübeln und Schrauben.
5. Stecken Sie den Netzstecker des Adapters in die Netzsteckdose, und stecken Sie den Adapteranschluß in die Buchse an der unteren linken Seite des Dartboards ein. Das Spiel ist nun betriebsbereit.

MOUNTING INSTRUCTIONS

The installation and assembling of this electronic dart game should be done by an adult.

1. Select a suitable location with about 2.5 m (8 feet) of open space and a household AC outlet nearby. "Toe-line" should be 2.37 m from the face of the board for throwing distance.
2. Hold the dartboard against the wall so the mounting holes are centered over the studs, and the center of Bull's Eye is 1.73 m (5 feet 8 inches) from the floor. Mark the holes with a pencil.
3. Drill pilot holes where you have marked.
4. Mount the dartboard securely using the mounting screws provided.

5. Connect the AC adapter to the wall outlet and the DC plug to the dartboard. Now, you are ready to play.

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

La instalación y el montaje del juego electrónico de dardos lo tiene que efectuar una persona adulta.

1. Seleccione una ubicación apropiada con unos dos metros y medio de espacio libre y con un enchufe doméstico de CA cercano. La «línea de pies» debería estar a 2,37 m de la superficie del tablero para la distancia de lanzamiento.
2. Sostenga el tablero de dardos contra la pared de modo que los orificios para montaje se centren sobre los pernos y que el centro de la diana esté a 1,73 m del suelo. Marque cuatro orificios con un lápiz.
3. Haga cuatro orificios con un taladro donde ha hecho las marcas.
4. Monte el tablero de manera firme usando los tornillos de montaje que se incluyen.
5. Enchufe el adaptador de CA en la base de la pared y la Clavija de CC en la esquina inferior izquierda del tablero de dardos. Ahora está listo para jugar.

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

L'assemblage et l'installation de ce jeu de fléchettes electronique doivent être confiés à un adulte.

1. Cherchez un endroit approprié et dégagé sur 2,5 m, comprenant une prise électrique. La "ligne de lancer" doit être à 2,37 m de la face de la cible du jeu de fléchettes pour être à la bonne distance pour lancer.
2. Tenez la cible au mur pour faire coïncider les trous de montage avec les goujons. Le centre de la cible doit être à 1,73 m du sol. Marques les emplacements avec un crayon.
3. Percez quatre trous aux endroits marqués.
4. Fixez fermement la cible au moyen des vis fournies.
5. Branchez l'adaptateur AC dans la prise et raccordez le câble d'alimentation DC à la partie inférieure gauche de la cible. Le jeu est prêt à fonctionner.

AANWIJZINGEN VOOR HET OPHANGEN

Dit Elektronisch Dartsspel mag alleen door volwassenen geinstalleerd en gemonteerd worden.

1. Hang het bord op een plek waar men ten minste 2,5 meter afstand van het bord kan nemen, in de directe nabijheid van een stopcontact. De werpafstand tussen de voorkant van het bord en de “voetlijn” moet 2,37 m zijn.
2. Houd het dartbord tegen de muur zodanig, dat de bevestigingsgaten zich precies boven de pennen bevinden. Daarbij moet het midden van de Bull zich op een hoogte van 1,73 m boven de vloer bevinden. Teken de gaten af met een potlood.
3. Boor vier gaten op de afgetekende plaatsen en voorzie ze van pluggen, of boor met een klein boortje voor.
4. Monteer het dartbord stevig. Gebruik daarvoor de bijgeleverde schroeven.

Deutsch

5. Steek de stekker van het netvoedingsapparaat in het stopcontact en de voedingsplug in de opening linksonder in het bord. Het bord is nu voor gebruik gereed.

MONTÁŽNÍ INSTRUKCE

Instalaci a složení této elektronické hry házení šipek by měla provést dospělá osoba.

1. Vyberte si vhodné místo přibližně 2,5 m otevřeného prostoru a poblíž domácí elektrické zásuvky. Místo házení by mělo být 2,37 m od čelního panelu.
2. Přidržte terč při zdi, tak by montážní otvory byli zarovnané se závrtnými šrouby a střed terče byl 1,73 m nad podlahou. Označte si otvory tužkou.
3. Vyvrtejte vodicí otvory na označených místech.
4. Namontujte terč pomocí dodaných montážních šroubů.
5. Zapojte AC adaptér do stěnové zásuvky a DC kolíček do terče. Nyní můžete začít hru.

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

Questo gioco elettronico delle freccette andrebbe installato e montato da un adulto.

1. Scegliere una collocazione adatta con ca. 2,5 m di spazio libero ed una presa di corrente alternata a 230 Volt. La „linea di piede“ si trova ad una distanza di 2,37 m dal bersaglio.
2. Fissare il bersaglio alla parete in modo che l'occhio (Bull's Eye) si trovi ad un'altezza di 1,73 m da terra. Segnare poi sulla parete con una matita i quattro fori di montaggio.
3. Praticare i fori di fissaggio nei punti indicati.
4. Montare il bersaglio servendosi dei tasselli e delle viti forniti in dotazione.
5. Inserire la spina dell'adattatore nella presa di rete e inserire il connettore dell'adattatore nella presa posta sul lato inferiore sinistro del bersaglio. Ora tutto è pronto per giocare.

SZERELÉSI ÚTMUTATÁS

Az elektronikus darts játék felállítását és összeszerelését felnőtt végezze el.

1. Válasszon egy megfelelő telepítési helyet, amely kb. 2,5 m szabad területtel és egy 230 V-os váltóáramú csatlakozó aljzattal rendelkezik. A „lábvonal“ 2,37 m távolságra található a dartboardtól (táblától).
2. Tartsa a játéktáblát úgy a falhoz, hogy a tábla közepe (Bull) 1,73 m magasságban legyen a padlószinttől. Jelölje meg a falon ceruzával a négy rögzítési furatpontot.
3. Fúrja be a falba a megjelölt rögzítési pontokat.
4. Szerelje fel a táblát a tartozékban megtalálható tiplikkel és csavarokkal.
5. Dúgja be az adapter hálózati kábelját a csatlakozó aljzatba és dugja az adaptercsatlakozót a kapcsolóhüvelybe, amely a tábla bal oldalán alul található. A játék üzemképes állapotban van.

SOFT-TIP ELEKTRONISCHES DART-SPIEL

Die Geschichte des Dartspiels hat ihren Ursprung bereits vor mehreren hundert Jahren. Es heißt, selbst Heinrich der Achte und Charles der Sechste von Frankreich hätten gerne Darts gespielt. Das Spiel entwickelte sich wahrscheinlich aus den Disziplinen Bogenschießen und Speerwerfen; die moderne Version des Dartspiels ist jedoch eng mit den berühmten englischen Pubs verbunden. Das Treffen der Scheibenmitte (des sogenannten Bull's Eye, das früher aus Kork bestand) mit einem Dart galt bis in unser Jahrhundert als Glückstreffer und erst im Jahre 1908 gelang es einem Kneipier aus Leeds, die englischen Gerichte vom Gegenteil zu überzeugen, indem er seine außergewöhnliche Zielgenauigkeit unter Beweis stellte. Seitdem erfreut sich das Dartspiel weltweit einer enormen Beliebtheit. In jedem Land der Erde werden Dartwettkämpfe abgehalten, und Millionen von Menschen nutzen das Dartspiel als spannende und unterhaltsame Freizeitbeschäftigung.

Die Verwendung modernster Elektronik konnte die Spielfreude am Dartspiel noch weiter steigern. Neue, spannende Spiele konnten der Spielpalette hinzugefügt werden, das Zählen wurde automatisiert und elektronisch angezeigte Spieltips helfen dem ungeübten Dartspieler. Ob jung oder alt, Frauen oder Männer, ob als Individualsportart betrieben oder im Team - das Dartspiel bringt gute Freunde zusammen. So verwundert es auch nicht, daß - so will es die Tradition - ein richtiges Dartspiel immer mit Handschlag beginnt und endet.

WARNUNG: DARTS IST EIN SPORT FÜR ERWACHSENE. KINDER UND JUGENDLICHE DÜRFEN DIESES GERÄT NUR UNTER AUFSICHT VON ERWACHSENEN BESPIELEN. NICHT AUF PERSONEN ZIELEN, DA VERLETZUNGSGEFAHR BESTEHT. DIE BEDIENUNGSANLEITUNG IST SORGFÄLTIG ZU LESEN.

Entnehmen Sie das Dartspiel der Verpackung, und machen Sie sich mit den Funktionen und Bedienungselementen vertraut, bevor Sie die ersten Darts werfen. Erscheint Ihnen die Funktion des Spiels nicht einwandfrei, schauen Sie bitte zuerst im Kapitel FEHLERSUCHE in dieser Anleitung nach Lösungen.

DIE RICHTIGE PFLEGE DES DARTBOARDS

WICHTIGER HINWEIS! Dieses Dartspiel ist **ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet**. *Die Verwendung von Dartpfeilen mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden am Spiel.*

⇒ **Bei richtiger Stellung und richtigem Abstand muß für den Wurf nicht viel Kraft aufgewendet werden.** Das empfohlene Gewicht für den Soft-Tip-Dartpfeil liegt bei 16 Gramm (dies ist gleichzeitig das offizielle Standardgewicht vieler Dartorganisationen und bei vielen Wettkämpfen). (Siehe TIPS UND SPIELTECHNIK.)

⇒ **Nur geeignete Ersatzspitzen verwenden.** Um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe vermeiden zu können, sollten ausschließlich Originalspitzen oder Spitzen der Marke SMARTNESS verwendet werden. Lange Spitzen können für elektronische Dartspiele nicht empfohlen werden. Sie verbiegen sich schnell oder

brechen leicht ab. (Entfernung abgebrochener Spitzen aus der Scheibe siehe Kapitel FEHLERSUCHE.)

⇒ **Ausschließlich den beiliegenden Wechselstromadapter verwenden.**

⇒ **Dartboard keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aussetzen.**

⇒ **Dartboard vor Nässe und Feuchtigkeit schützen.**

⇒ **Dartboard mit feuchtem Tuch und/oder mildem Reinigungsmittel reinigen.**

TIPS UND SPIELTECHNIK

TIP 1: Die richtige Stellung zur Dartscheibe findet man, wenn Hand, Ellenbogen, Schulter, Hüfte und Fuß gleichmäßig ausgerichtet werden. Ein Rechtshänder dreht dazu seine rechte Körperseite zur Dartscheiben hin. Er verwendet seinen rechten Fuß als Standbein, lehnt sich leicht in Richtung Dartboard und hält die Balance mit dem linken Bein/Fuß. Linkshänder richten die linke Körperseite in Richtung Dartscheibe aus usw.

TIP 2: Die Wurfbewegung erfolgt aus dem Ellenbogen heraus. Der Körper bewegt sich dabei kaum, und nur Hand, Handgelenk und Unterarm führen die Wurfbewegung aus. Dabei wird der Unterarm zurückgeführt und in einer gleitenden Bewegung nach vorn wird der Dartpfeil in Richtung Dartboard geworfen. Nachdem der Dartpfeil die Hand verlassen hat, wird die Bewegung fortgeführt, so daß der Zeigefinger der Wurfhand auf den Bereich der Scheibe zeigt, der mit dem Pfeil getroffen werden sollte.

TIP 3: Das Entnehmen der Dartpfeile aus der Scheibe ist unkompliziert, wenn man den Pfeil mit einer leichten Drehbewegung (nach rechts drehen) herauszieht.

TIP 4: Üben - Üben - Üben! Viel Übung macht aus Ihnen einen guten Dartspieler.

SPIELEINSCHALTEN

Das elektronische Dartspiel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Ein Schalter zum Einschalten ist daher nicht vorhanden. Zum Einschalten des Spiels müssen nur Wechselstromadapter und Netzstecker eingesteckt werden. Wenn das Dartspiel mehr als 5 Minuten nicht benutzt wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab. Solange der Adapter und Netzstecker eingesteckt bleiben, "erinnert" sich das Dartboard an den letzten Spielstand. Das Drücken der Taste GAME schaltet Anzeigen und Systeme wieder ein und ermöglicht ein Fortsetzen des Spiels.

DER START

SPIELEINSTELLUNGEN

GAME — Mit dieser Taste wird eine der Spielgruppen ausgesucht. Auf der Anzeige erscheint die erste Option der Spielgruppe.

OPTION — Mit dieser Taste werden weitere Optionen innerhalb der Gruppe ausgewählt. Alle Spiele verfügen über Kodenamen (siehe **TABELLE 2** - verfügbare Spiele).

PLAYER — Mit dieser Taste wird die Anzahl der Spieler eingegeben. Der Computer ordnet die Spieler automatisch einer Anzahl von Teams zu (siehe **TABELLE 1**).

TEAM — Zur Änderung der voreingestellten Anzahl an Teams (die "Vorbelegung"-Einstellung), Auswahl durch Drücken der Taste (siehe **TABELLE 1**).

HANDICAP / OPTION — Falls gewünscht, kann mit dieser Taste der Schwierigkeitsgrad für jedes Team eingestellt werden. Drücken der Taste HANDICAP zeigt das zu ändernde Team an. Verwenden Sie die Taste OPTION, um den Handicap-Wert einzusehen (siehe **TABELLE 2**, verfügbare Einstellungen).

START — Mit dieser Taste wird eine der Spielgruppen ausgesucht. Auf der Anzeige erscheint die erste Option der Spielgruppe.

Hinweis: Anmerkungen zur "Fenster mit Spieleinstellungen" finden Sie im Kapitel BESCHREIBUNGEN und Illustration.

Beispiel:

1. Drücken Sie die Taste GAME, und wählen Sie das Spiel "_01" aus. Drücken Sie nun OPTION, um den Anfangsspielstand auf "501" einzustellen.
2. Drücken Sie die Taste PLAYER, und stellen Sie die Anzahl der Spieler auf 5 ein. Der Computer teilt automatisch 4 Teams ein und ordnet Spieler 1 (P1) und Spieler 5 (P5) dem Team 1 zu.
3. Spieler 1 und 5 sind Anfänger im Dartspiel. Drücken Sie die Taste HANDICAP und "S*r*1" (für SCORE 1) erscheint auf der Anzeige. Drücken Sie OPTION, um den Anfangsspielstand von SCORE 1 auf "301" zu ändern. Team 1 beginnt nun mit einem Spielstand von 301 Punkten.
4. Spieler 3 (P3) ist bereits ein fortgeschrittener Dartspieler. Drücken Sie HANDICAP, bis "S*r*3" auf der Anzeige erscheint. Drücken Sie OPTION, und stellen Sie SCORE 3 auf "701" Punkte.
5. Spieler 2 und 4 (P2 und P4) benötigen keine Einstellung ihres Handicaps. Ihr Anfangsspielstand (SCORE 2 und SCORE 4) ist also "501".
6. Drücken Sie die Taste HOLD/START, um mit dem Spiel zu beginnen.

TABELLE 1: Teamzuordnung

Anzahl Spieler	Anzahl Team	Team 1 (SCORE 1)	Team 2 (SCORE 2)	Team 3 (SCORE 3)	Team 4 (SCORE 4)	Kommentar
1_P	1_*t*	P1				Vorbelegung
2_P	2_*t*	P1	P2			Vorbelegung

3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		Vorbelegung
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	Vorbelegung
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	Vorbelegung
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	Vorbelegung
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	Vorbelegung
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	Vorbelegung

TABELLE 2: Liste der Spiele und Handicaps (Schwierigkeitsgrade)

GAME	OPTION		HANDICAP	
Gruppe	**Kode**	**Dartspiel**	**Spielbereich**	**Schritt/Änderung**
_01	301 501 601 701 801 901 1001	301 501 601 701 801 901 1001	301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001	um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte
lea	301 501 601 701 801 901 1001	League 301 League 501 League 601 League 701 League 801 League 901 League 1001	301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001 301 bis 1001	um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte um 100 Punkte
rc	*rc* S_O SH	Round the Clock Shoot-Out Shanghai	Nr. 1 bis Nr. 9 0 bis 9 Punkte Nr. 1 bis Nr. 9	um 1 Zahl plus 1 Punkt um 1 Zahl

	1-2	Halve-It	0 bis 950 Punkte	plus 50 Punkte
Cu2	Cu2	Count Up 200	0 bis 150 Punkte	plus 50 Punkte
	Cu4	Count Up 400	0 bis 350 Punkte	plus 50 Punkte
	Cu6	Count Up 600	0 bis 550 Punkte	plus 50 Punkte
	Cu8	Count Up 800	0 bis 750 Punkte	plus 50 Punkte
	Cu0	Count Up 1000	0 bis 950 Punkte	plus 50 Punkte
	Hi	High Score	0 bis 500 Punkte	plus 50 Punkte
O‾	O‾	Overs	3 bis 7 Leben	plus 1 Leben
	U_	Unders	3 bis 7 Leben	plus 1 Leben
	b-6	Big-6	3 bis 7 Leben	plus 1 Leben
Cri	Cri	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	(siehe Hinweis)
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	(siehe Hinweis)
	Cut	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(siehe Hinweis)
	PuP	Killer Cricket	0, 20, 25	(siehe Hinweis)
			Hinweis: "0": ohne bestimmte Reihenfolge. "20": Schließen der Zahlen 20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull's Eye. "25": Schließen von Bull's Eye und der Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.	
biL	biL	Billiard	Punkt Nr. 20 bis Nr. 11	1 Punkt ausfüllen
	mf	Minefield	Punkt Nr. 20 bis Nr. 11	1 Punkt ausfüllen
	PAC	Pachisi	Punkt Nr. 20 bis Nr. 11	1 Punkt ausfüllen
	Hot	Hot Potato	Punkt Nr. 20 bis Nr. 11	1 Punkt ausfüllen

SONDERFUNKTIONEN

DOUBLE

Für die Spiele 301-1001 und League 301-1001 können Sie zusätzliche Einstellungen treffen, um diese Spiele noch interessanter zu gestalten (siehe SPIELANLEITUNG). Sie können diese Einstellungen jederzeit vor Spielbeginn oder während des Spiels durchführen, um beispielsweise auch einem unerfahrenen Spieler eine Chance zu geben. Hier die verfügbaren Einstellungen:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT

Das Drücken dieser Taste vor dem Werfen des nächsten Darts ermöglicht es, das Wurfergebnis eines Darts, der von der Dartscheibe abprallte, zurückzunehmen. Bei vielen Wettkämpfen wird ein herausspringender Dartpfeil nicht gewertet.

SOLITAIRE

Mit dieser Taste wird die Funktion Automatischer Spieler eingeschaltet. Nachdem drei geworfene Darts vom Dartboard registriert wurden, wechselt der Computer automatisch den Spieler. Das ist z.B. für einen Einzelspieler beim Training mit mehr als drei Darts ideal. *Diese Funktion steht nur nach Spielbeginn zur Verfügung.*

SOUND VOLUME

Mit dieser Taste kann die Lautstärke eingestellt werden. Es gibt dabei 7 Stufen zwischen Sound Aus und maximaler Lautstärke.

HOLD

Während des Spiels ermöglicht ein Drücken der Taste HOLD/START eine Pause. Diese Funktion wird z.B. gern genutzt, um beim Herausziehen der Dartpfeile keine unbeabsichtigte Wertung auszulösen. Nachdem alle Darts herausgezogen wurden, kann das Spiel nach erneutem Drücken dieser Taste fortgesetzt werden.

RESET

Das Drücken dieser Taste unterbricht das Spiel und ruft das Menü mit den Spieleinstellungen auf. Alle Einstellungen bleiben wie beim letzten Spiel. Nun können die Einstellungen verändert werden. Mit der Taste START wird das Spiel dann fortgesetzt. Ein zweimaliges Drücken der Taste RESET löscht alle HANDICAP-Einstellungen (Schwierigkeitsgrad).

WÄHREND DES SPIELS

1. Ein größerer Leuchtpunkt im entsprechend der SCORE-Fenster zeigt an, welches *Team* an der Reihe ist. Die Anzeigen "P_1", "P_2", usw. zeigen an, welcher *Spieler* an der Reihe ist. Jeder Spieler darf drei Darts werfen, wenn er an der Reihe ist. Die drei kleinen Leuchtpunkte der Anzeige-"ACTUAL SCORE" geben die noch verbleibenden Würfe des aktuellen Spielers an.
2. Das intelligente Dartboard zählt nicht nur die Ergebnisse automatisch zusammen, sondern zeigt gleichzeitig auch Zielzahlen und Tips an (siehe **TABELLE 3**). Einfach, doppelt oder dreifach ist durch das Vorzeichen der entsprechenden Zahl gekennzeichnet: Einfach wird mit einem Balken ("_18"), doppelt mit zwei Balken oder einem "*d*" ("=18" oder "*d*18") und dreifach mit drei Balken oder einem "*t*" ("18" oder "*t*18") angezeigt. Das einfache Bull's Eye wird durch seinen Wert gekennzeichnet ("25").
3. Während des Spiels muß der jeweils nächste Spieler immer solange warten, bis das Dartboard das akustische Freigabesignal ertönen läßt.
4. Nach dem beendeten Wurf eines Spielers schaltet das Dartboard automatisch auf Pause (außer Sie spielen im Modus Solitaire). Nun werden die Dartpfeile herausgezogen und die Taste PLAYER gedrückt, um mit dem Spiel fortzufahren.
5. Das Spiel ist beendet, wenn die Endposition aller Teams entschieden ist. Jede Anzeige zeigt im Wechsel Endstand und Plazierung des Team an.

TABELLE 3: Informationen der Anzeige

Dartspiel	Actual Score (Aktueller Spielstand)	Spielstand Spieler/Team	Cricket Spielstandfeld
301-1001, League 301-1001	(Dart-Out Tip) → Dart Punktzahl →Ergebnis an der Reihe	Gesamtzähl-ergebnis	Double In Double Out oder Master Out Einstellung
Round the Clock	Dart Getroffene Zahl	Zielzahl	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Zielzahl → Dart Getroffene	Gesamtzähl-ergebnis	
Count-Up, High Score	Ergebnis an der Reihe	Gesamtzähl-ergebnis	
Overs, Unders	Dart Punktzahl	Zielzahl → Gesamtergebnis 3 Darts	Verbleibende Leben
Big-6	Dart Getroffene Zahl	Zielzahl	Verbleibende Leben
Cricket: *Standard* und *Cut Throat*	Dart Getroffene Zahl	Gesamtzähl-ergebnis	Cricket Markierung
Cricket: *No Score* und *Killer*	Dart Getroffene Zahl	0	Cricket Markierung
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Hinweis → Dart Getroffene Zahl	Endpunkt	Spielanzeige (mit Kursor, Blockaden und Ergebnissen).
Minefield	Hinweis → Dart Getroffene Zahl	Verbleibende Leben	Spielanzeige (mit Kursor, Falle und Ergebnissen).

SPIELANLEITUNG

301-1001

Dies ist die bekannteste Spielart des Dartspiels; sie wird in den meisten Dart-Ligen und auf Wettkämpfen gespielt. Jeder Spieler beginnt mit einem Punktestand von 301 Punkten (oder 501 oder 601 usw.). Am Ende eines Durchgangs (wenn ein Spieler also drei Dartpfeile geworfen hat) werden die erzielten Wurfergebnisse von diesem (Anfangs-) Spielstand abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, bis auch die Plazierungen der Spieler 2-4 feststehen.

Überwerfen oder Busting: Überwirft ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf Null erforderlich war, ist dieser Durchgang ein sogenannter "BUST" und wird nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann die Taste DOUBLE verwendet werden. Mit ihr werden zusätzliche Schwierigkeiten für Anfang und Ende des Spiels eingestellt. Zur Auswahl stehen:

Open In: Das Herunterzählen beginnt für den Spieler, wenn eine beliebige Zahl getroffen wurde.

Open Out: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er eine Zahl trifft, die den Punktestand exakt auf Null bringt.

Double In: Das Herunterzählen beginnt für den Spieler, wenn er die Doppelzone einer beliebigen Zahl wirft oder in die Doppelzone des Bull's Eye trifft. Jedes andere Wurfergebnis wird vor Erfüllen dieser Bedingung nicht gewertet.

Double Out: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er seinen Punktestand mit dem Treffen der Doppelzone der passenden Zahl oder der Doppelzone des Bull's Eye exakt auf Null bringt. Bleibt nach dem Wurf 1 als Rest, gilt dies als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting*.

Master Out: Das Spiel ist für den Spieler beendet, wenn er mit dem Treffen der Doppelzone einer Zahl oder des Bull's Eye oder dem Treffen der Dreifachzone einer Zahl den Punktestand exakt auf Null reduzieren kann. Ein Restpunktestand von 1 gilt als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting*.

Die Dart Out-Funktion: Bei professionellen Wettkämpfen wird das Spiel meist mit Double Out beendet. Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 170 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Unterhalb eines Punktestandes von 40 werden keine Wurfergebnisvorschläge mehr gemacht, da das Ausrechnen des/der Herausspielergebnisse sehr einfach ist.

LEAGUE 301-1001

Eine Mannschaftsspielversion des Spiels 301-1001, das sich in den Dart-Ligen großer Beliebtheit erfreut. Es gibt immer zwei Teams und 4 Punktestände. Spieler 1 und 3 spielen dabei gegen Spieler 2 und 4. Das Spiel entspricht dem herkömmlichen 301-1001. Ein Team gewinnt das Spiel, wenn einer der Team-Spieler seinen Punktestand auf exakt Null herunterspielt. Aufgepaßt: Für dieses Spiel gilt eine sogenannte "*Freeze"-Regel:*

Freeze: Ein Spieler eines Teams kann das Spiel nicht beenden, wenn der Restpunktestand seines Spielpartners höher ist als die Summe der Punktestände des gegenerischen Teams (bei Gleichstand kann er das Spiel beenden). Ein derart "eingefrorener" Spieler kann dann nur versuchen, seinen Punktestand soweit wie möglich zu reduzieren und dabei hoffen, daß sein Spielpartner gewinnen kann. Wenn ein Spieler, für den die Freeze-Regel zutrifft, seinen Punktestand auf Null reduziert, gilt dies als BUST, siehe *Überwerfen oder Busting.*

Diese Regel wurde eingeführt, um zu gewährleisten, daß die Gewinnermannschaft die beste, kombinierte Leistung erbracht hat und keiner der Spieler das Spiel ohne Beteiligung des Partners gewinnen kann. Darüber hinaus ist es auch möglich, jedem

Spieler einen eigenen Schwierigkeitsgrad für das League-Spiel zuzuordnen. Das Mannschaftsspiel kann auch mit Teams bestehend aus je 4 Spielern (je 2 pro Anzeige) gespielt werden.

ROUND THE CLOCK

Der Spieler muß die Zahlen von 1 bis 20 (in aufsteigender Reihenfolge) treffen. Wird eine Zahl getroffen, wird mit der nächstfolgenden fortgefahren. Der Spieler, der zuerst 20 erreicht (und trifft) hat gewonnen. Die Doppel- und Dreifachzonen der Zahlen werden wie die Einfachzonen gezählt und nur als ein Treffer gewertet.

SHOOT-OUT

Moderne Elektronik ermöglicht dieses neue und aufregende Spiel. Die Zielzahl wird zufällig vom Computer bestimmt und der an der Reihenfolge befindliche Spieler hat nun 10 Sekunden Zeit, das Ziel mit dem Dart zu treffen. Ein Treffer zählt 1 Punkt, Doppel- und Dreifachzonen werden nur einfach gewertet. Werden die 10 Sekunden überschritten, gilt dies als ausgeführter, jedoch mißlungener Wurf. Das Ziel wird nach jedem Wurf neu bestimmt. Es gewinnt der Spieler, der als erster 15 Punkte sammeln kann.

SHANGHAI

Dieses Spiel ist ähnlich wie *Round-The-Clock*, mit der Ausnahme, daß die Ergebnisse zusammengezählt werden und das Spiel auf 7 Runden oder 21 Dartwürfe begrenzt ist. Man beginnt mit der Zahl 1 und fährt bis zur Zahl 20 und dem Bull's Eye fort. Treffer zählen nur in der korrekten Reihenfolge. Ein Treffer in der Doppel- oder Dreifachzone eines Zahlenfeldes zählt 2 Mal, bzw. 3 Mal die entsprechende Zahl. Beispiel: Ein Treffer auf der Doppeldrei zählt 2 x 3 = 6 Punkte. Es gewinnt der Spieler, der am Ende der 7. Runde die meisten Punkte sammeln konnte.

HALVE-IT

Dieses Spiel ist spannend und nicht ohne (allerdings ungefährliches) Risiko, denn trifft der Spieler in einer Runde mit keinem seiner drei Darts das Ziel, wird sein Punktestand halbiert! Das Spiel beginnt mit der 12, es folgen 13 und 14, dann eine beliebige Doppelzone, dann 15 , 16 und 17, dann eine beliebige Dreifachzone, dann 18, 19 und 20, sowie das Bull's Eye. Jeder Spieler wirft seine drei Darts auf die gleiche Zahl und fährt dann mit der nächsten Zahl in der nächsten Runde fort. Eine getroffene Doppel- oder Dreifachzone verdoppelt/verdreifacht die Punkte. Wenn ein Spieler in einer Runde das angesagte Ziel komplett verfehlt, halbiert sich sein Punktestand. Je mehr Punkte man also hat, desto deutlicher ist der Verlust, wenn man einmal in einer Runde nicht trifft. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte angesammelt hat.

COUNT-UP

Ein einfaches Spiel: Dabei ist es das Ziel, als Erster einen bestimmten und vorher festgelegten Wert zu erreichen. Die einstellbaren Werte: 200, 400, 600, 800 und 1000. Jeder Spieler versucht also, so hoch wie möglich zu punkten; am Ende muß dabei der festgelegte Zielwert nicht genau getroffen werden.

HIGH SCORE

Ähnlich wie *Count-Up*, mit der Ausnahme jedoch, daß das Spiel bereits nach der 7. Runde beendet ist. Es gewinnt der Spieler, der dann den höchsten Punktestand vorweisen kann.

OVERS

Ebenfalls ein einfaches und schnelles Spiel. Die Spieler versuchen das in der letzten Runde erzielte Höchstergebnis oder ein besseres Ergebnis zu erzielen. Erreicht ein Spieler weniger als das Höchstergebnis, das sich aus der Summe der drei Darttreffer zusammensetzt, verliert er ein "Leben". Bei Spielbeginn verfügt jeder Spieler über 3 "Leben". Mit der Taste HANDICAP (Schwierigkeitsgrad) kann man einzelnen Spielern jedoch bis zu 7 "Leben" zuordnen. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

UNDERS

Ähnlich wie *Overs*, mit der Ausnahme, daß es hier das Ziel ist, das niedrigste, in der letzten Runde erzielte Ergebnis einzustellen, bzw. zu unterbieten. Ist das erzielte Ergebnis (zusammengesetzt aus der Summe der drei Dartergebnisse) höher, wird ein "Leben" gestrichen. Ein Treffer außerhalb des Wertungsbereichs, sowie ein abprallender Dartpfeil (d.h. es wird die Taste BOUNCE OUT gedrückt), werden mit 60 Punkten (3 x 20 Punkte) bestraft. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

BIG-6

Die Spieler versuchen, die Auswahl des nächsten Zieles zu bestimmen, indem Sie zuerst das aktuelle Ziel treffen. Die einfache 6 ist bei Spielbeginn das erste Ziel. Mit seinen drei Würfen muß der Spieler das Ziel einmal treffen, um seine "Leben" zu behalten. Schafft er dies bereits mit dem ersten oder zweiten Wurf, kann er mit dem verbliebenen Wurf (den verbliebenen Würfen) das nächste Ziel bestimmen. Dabei gelten einfache, doppelte oder dreifache Zonen als eigene Zielzonen. Die richtige Strategie ist es hier, das für die anderen Spieler möglichst schwierigste Ziel auszusuchen, so z.B. dreifache 20 oder Innenzone Bull's Eye. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch mindestens 1 "Leben" hat.

CRICKET – (Standard)

Cricket ist ein in Europa und den USA sehr beliebtes Spiel, bei dem sich die Spieler - abhängig vom Spielstand - defensiver oder aggressiver Taktik bedienen. Während des Spiels kann sich jeder Spieler darum bemühen, seinen Punktestand zu erhöhen oder einen anderen Spieler daran hindern, zu punkten.

Das Spiel wird mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bull's Eye gespielt. Jeder Spieler muß eine Zahl dreimal treffen um sie "schließen" (CLOSE) zu können. Ein Treffer der Zahl in der einfachen Zone zählt einfach, in der Doppelzone zählt der Treffer doppelt, in der Dreifachzone dreifach. Nachdem der Spieler eine Zahl (durch drei einfache Treffer oder z.B. einen Treffer in der Dreifachzone) geschlossen hat, werden zusätzliche Treffer auf dieser Zahl als Punkte gewertet (entsprechend der Zahl). Wurde eine Zahl schließlich von allen Spielern erfolgreich "geschlossen" (ALL CLOSED) können auf dieser Zahl keine weiteren Punkte gesammelt werden. Es gewinnt der Spieler, der den höchsten Punktestand vorweist und alle Zahlen als Erster abschloß. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler der die Zahlen zuerst abschloß.

Die anzuwendende Strategie kann sich ändern, wenn mit der Beschränkung gespielt wird, daß jede Zahl in einer bestimmten Reihenfolge "geschlossen" werden muß. Mit der Taste HANDICAP kann die entsprechende Auswahl getroffen werden: "20 runter auf 15 und dann Bull" oder "Bull und dann ab 15 bis 20". Die Zahlen müssen dann in der entsprechenden Reihenfolge geschlossen werden. Sie werden den Unterschied beim Spielen schnell herausfinden.

HINWEIS: Spezielle Anmerkungen zur Cricket Spielstandfeld finden Sie im Kapitel BESCHREIBUNGEN.

NO SCORE CRICKET

Eine einfache Version des *Cricket*, bei der es das Ziel ist, alle Zahlen so schnell wie möglich zu "schließen". Das Treffen einer "geschlossenen" Zahl ergibt keine Wertung.

CUT THROAT CRICKET

Eine umgekehrte *Cricket*-Version, die meist mit drei Spielern bevorzugt wird. Zwei Spieler können sich dabei zusammenschließen und den dritten ausschalten, bevor sie den Sieg unter sich ausmachen.

Nachdem eine Zahl geschlossen wurde, werden weitere Treffer einem Gegner zugeschrieben, denn bei diesem Spiel verliert der Spieler mit dem höchsten Punktestand. Einem Spieler, der diese Zahl bereits geschlossen hat, können keine weiteren Treffer dieser Zahl angeschrieben werden. Es gewinnt der Spieler, der den niedrigsten Punktestand vorweist und die Zahlen zuerst geschlossen hat. Wenn ein Spieler alle Zahlen zuerst schließt, aber auch einen hohen Punktestand hat, muß er weiter punkten, um die Punktestände der anderen Spieler über den seinen zu erhöhen. Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um die anderen daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen, während man sich gleichzeitig die Chance bewahrt, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

KILLER CRICKET

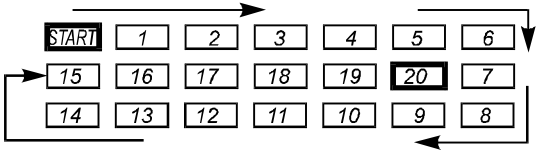
Ähnlich wie *No Score Cricket*, jedoch mit zusätzlicher Schwierigkeit. Wenn eine Zahl geschlossen wurde, erhält der Spieler die Gelegenheit, durch weitere Treffer frühere Treffer eines anderen Spielers ungültig zu machen, wenn dieser die betreffende Zahl noch nicht geschlossen hat; hat er sie bereits geschlossen, können keine Treffer aberkannt werden. Statt der Anzeige eines Lichts für den Treffer wird bei diesem Spiel daher ein Licht an der Cricket- Spielstandfeld gelöscht.

Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen zuerst schließt.

Beispiel: Spieler 1 hat bei der 19 einen Treffer vorzuweisen (ein Licht ist also aus), Spieler 2 hat zwei Treffer (zwei Lichter sind aus), und Spieler 3 hat die 19 bereits geschlossen (drei Lichter aus). Nun kommt Spieler 4 und trifft die dreifache 19 und schließt damit die 19 ebenfalls. Er wirft den zweiten Dart und trifft wieder die 19. Spieler 1 und 2 wird ein Treffer auf die 19 aberkannt (je ein Licht leuchtet wieder auf), Spieler 3 ist davon nicht betroffen.

BILLIARD

Dieses Spiel und die nächsten drei Spiele gehören zu einer ganz neuen Generation von Dartspielen. Ziel ist es dabei, den Kursor vom Startpunkt an eine leere Stelle am Ende zu bewegen. Ein Treffer auf einer beliebigen Zahl bewegt den Kursor um die Stellen, die der getroffenen Zahl entsprechen. Doppelte und dreifache Trefferzonen werden einfach gewertet. Wenn der Zahlenwert der zuerst getroffenen Zahl nicht ausreicht, um den Kursor an den Endpunkt zu bewegen, versucht man es mit dem zweiten Wurf. Wenn ein Wurf die benötigte Anzahl an Stellen übertrifft, wird der Kursor um die entsprechende Überzahl zurückgesetzt. Der Kursor bewegt sich dabei wie in der Abbildung dargestellt. Wenn die leere Stelle am Endpunkt ausgefüllt ist, wird die leere Stelle einen Schritt in Richtung Startpunkt versetzt. Es gewinnt der Spieler, der alle leeren Stellen ausfüllt und den Endpunkt als Erster zum Startpunkt bewegt.



Beispiel:

1. Player 1 beginnt. Die Anzeige zeigt "_20" und deutet Spieler 1 damit an, die 20 zu treffen, um die erste leere Stelle auszufüllen. Der Spieler 1 trifft jedoch nur die 5 und der Kursor bewegt sich zum Punkt, der in der Abbildung mit "5" markiert ist.
2. Das Dartboard berechnet nun automatisch die Differenz und zeigt dem Spieler mit "_15" an, wohin er nun zielen soll. Spieler 1 trifft nun die 17 und der Kursor bewegt sich 15 Stellen nach vorn, überschreitet den Endpunkt und kehrt schließlich (um zwei überworfene Stellen) auf die "18" zurück.
3. Jetzt zeigt die Anzeige "_2" an. Spieler 1 wirft den dritten Dartpfeil und trifft die "2". Der Kursor landet genau auf der "20" und es ertönt eine kleine Siegesmelodie. Die Anzeige springt um auf "19", der Endpunkt hat sich eine Stelle in Richtung Startpunkt bewegt, außerdem blinkt die Anzeige und deutet damit einen Spielerwechsel an.

MINEFIELD

Im Prinzip wird dieses Spiel genau so wie *Billiard* gespielt. Ausnahme ist jedoch, daß nach dem Zufallsprinzip 6 Minen verteilt sind. Man kann zwar über eine Mine gehen, darf dort jedoch nicht anhalten. Wenn der Kursor auf einer Mine landet, "explodiert" die Mine und ein "Leben" geht verloren. Jeder Spieler verfügt über drei "Leben". Verliert er alle drei bevor er die leeren Stellen ausgefüllt hat, muß er aus dem Spiel ausscheiden. Nach einer "Explosion" ist die entsprechende Stelle wieder sicher.

Wenn der Endpunkt auf eine verminte Stelle trifft, passiert er die Mine und hält auf der nächstgelegenen Stelle. Die verminten Stellen müssen daher nicht ausgefüllt werden. Tritt jedoch eine "Explosion" ein, wird die Stelle frei und muß nun ausgefüllt werden. Es gewinnt der Spieler, der alle Stellen zuerst ausfüllt oder der zuletzt übrig ist.

PACHISI

Dieses Spiel stammt vom gleichnamigen indischen Spiel ab, es ähnelt dem deutschen „Mensch ärger' Dich nicht!". Die Spielregeln sind denen von *Billiard* sehr ähnlich, zusätzlich dazu jedoch gibt es immer eine Barriere zwischen dem Kursor und dem Endpunkt. Um die Barriere an den nächsten Spieler weitergeben zu können, muß

man auf ihr landen, ansonsten kann der Kursor nur zwischen Startpunkt und Barriere hin- und herpendeln, ohne den Endpunkt erreichen zu können. Es gewinnt der Spieler, der die leeren Stellen füllt und den Endpunkt zuerst zum Startpunkt bewegt.

Die ärgerliche Barriere befindet sich immer zwischen dem Kursor und dem Endpunkt. Wenn der nächste Spieler die Barriere übernehmen muß, wird die Position wie folgt berechnet: (a) Vorherige Kursorposition vom Startpunkt ist "x". (b) "x" Schritte ab Kursorposition des Spielers abzählen, der die Barriere erhält. (c) wenn "x" größer ist als die Schritte zwischen Kursor und Endpunkt, pendelt die Barriere um "x" Schritte zwischen den beiden Punkten für "x" Schritte vor und zurück. Damit ist sichergestellt, daß die Barriere nicht immer an der gleichen Stelle auftaucht.

HOT POTATO

Dieses Spiel ist ähnlich wie *Pachisi*, nur daß hier die Barriere "Hot Potato" heißt und noch mehr Schaden anrichtet. Während der Positionsänderung, wenn die "Hot Potato" eine ausgefüllte Stelle trifft, wird die "Füllung" ausgegraben und der Endpunkt wieder einen Schritt zurückgeschoben.

FEHLERSUCHE

Kein Strom	Sicherstellen, daß der Wechselstromadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und daß der Adapteranschluß sich in der Anschlußbuchse des Dartboard befindet.
Keine Ergebnisse	Überprüfen, ob das Spiel sich im Modus Einstellungen oder im Pausenmodus befindet. Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen/verklemmt sind.
Klemmendes Ergebnis-element oder klemmende Taste	Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, daß sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde. Eine klemmende Funktionstaste kann auch zu einem "toten" Dartboard führen. Die blinkende Anzeige zeigt "-*F*-" und gibt ein Warnsignal aus. Auch hier bewährt sich das oben angeführte Verfahren normalerweise gut.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Kunststoffspitzen sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und in der Dartscheibe steckenbleiben, versuchen Sie, sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze einmal so kurz abgebrochen sein, daß sie nicht mehr aus der Dartscheibe herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten *SOFT TIP* an einem Dart. Man sollte eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, denn eine Metallspitze kann leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Auch beachten: Je schwerer der Dartpfeil, desto größer die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Strom-schwankungen oder elektro-magnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Dartboard-Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern. Beispiele: Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartboards zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten. Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei natürlich sicherstellen, daß die Ursache der Störung nicht mehr vorhanden ist.

BESCHREIBUNGEN

1) **Single (einfach):** Ergebnis entspricht der Zahl.
2) **Double (doppelt):** Ergebnis entspricht der Zahl x 2.
3) **Triple (dreifach):** Ergebnis entspricht der Zahl x 3.
4) **Bull's Eye:** Außenring zählt 25 Punkte, Innenzone zählt 50 Punkte.
5) **Catch-Ring (Kante):** Kantenwurf - keine Wertung.
6) **Funktionstasten:** (siehe Kapitel DER START).
7) **Actual Score:** (siehe **Tabelle 3**)
8) **Spieler/Team Spielstand** (SCORE 1-4)**:** (siehe **Tabelle 3**)
9) **Spielerwechsel:** Zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist.
10) **Wurfanzeige:** Zeigt an, wie viele Dartpfeile noch geworfen werden können (pro Durchgang).
11) **Cricket Spielstandfeld:** (siehe **Tabelle 3**)
12) **Anzeigen für Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **und Master Out** *(MO).*
13) **Anschlußstecker für der Wechselstromadapter.**

14) **Fenster mit Spieleinstellungen:** (a) Anzahl der Spieler, (b) Anzahl der Teams, (c) Auswahl Teamspielstand für Einstellung Handicap, (d) Anfangsspielstand, (e) Kodename für Dartspiel.

Dieses Produkt entspricht den Anforderungen der Richtlinie 89/336/EEC und 93/68/EEC der EU, und verfügt über das CE-Prüfzeichen.

English

SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME

FH-9600 Series

The history of darts goes back hundreds of years. Henry VIII of England and Charles VI of France were said to be among the dart throwers. The game was likely evolved from archery and spear throwing. Moreover, the development of modern darts was closely associated with English pubs. To hit the center of the board (called "Bull's Eye", used to be made from cork) with a dart was once thought to be purely lucky. Yet, to the English Court's satisfaction in 1908, a Leeds innkeeper demonstrated that it is indeed a game of skill. Ever since, dart playing has been accepted as a popular social and sporting activity. There are tournaments in every country, and the game is enjoyed by millions of people worldwide.

Revolution in electronics has elevated the joy and fun of playing darts. New and exciting games are being added to the collection. Automatic score-keeping and hints for rules are making it ever so easy to play. From young to old, for men and women, competing as individual or team, darts brings friends together. It is no wander, in darts tradition, that each game begins and ends with a handshake.

WARNING: DARTS IS AN ADULT SPORT, NOT A TOY FOR USE BY CHILDREN WITHOUT ADULT SUPERVISION. DO NOT AIM DARTS AT ANY PERSON. THAT MIGHT LEAD TO SERIOUS INJURIES. PLEASE READ INSTRUCTIONS CAREFULLY.

Carefully unpack your new dartboard and familiarize yourself with its function and controls before use. Should you suspect the dartboard does not work correctly, please refer to the TROUBLE SHOOTING section in this manual first.

CARING FOR YOUR DARTBOARD

IMPORTANT! This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY**.
Use of steel tip darts will cause permanent damage to the board.

⇒ **Apply proper force and stance to throw darts.** It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of soft-tip dart is no more than 16 grams (official standard for many dart organizations and tournaments). (See TIPS AND TECHNIQUES.)

⇒ **Use proper replacement tips.** To reduce bounce-outs, you shall use the same kinds of soft tips as those come with the game or those packed with SMARTNESS label. Long tips are not recommended for electronic dartboards. They break or crook more easily. (See TROUBLE SHOOTING for removing broken tips.)

⇒ **Use only the AC adapter that comes with the game set.**

⇒ **Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.**

⇒ **Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.**

⇒ **Clean dartboard with damp cloth and/or mild detergent only.**

TIPS AND TECHNIQUES

TIP 1: A proper stance is to align your hand, elbow, shoulder, hip and foot. If you are using right hand, then turn the right side of your body facing the board. Put your weight on your right foot in the front, slightly lean forward, and balance with the left foot. If you are using left hand, then do it vice versa.

TIP 2: The throwing motion should be from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist and forearm. Bring your forearm slightly back, and with a fluid motion throw the dart toward the board. Follow through the throw by pointing the index finger at the area that you are aiming.

TIP 3: When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.

TIP 4: Practice, Practice, Practice! Practice makes you a better dart player.

HOW TO TURN POWER ON

This electronic dartboard is equipped with automatic turn-off function (sleeping mode). There is no power switch. Simply plug in the AC adapter and the DC plug, and then the board is turned on. If the board is left inactive over 5 minutes, the displays and peripheries will shut off automatically, into the sleeping mode. As long as the power is remained connected, the board will remember the state of the game where it was left. By pushing the GAME button, the board will wake up and resume playing.

GETTING STARTED

GAME SETUP

GAME — Push this button to select one of the group of games. The first option of the group will appear on the display.

OPTION — Push this button to select other options in the group. The games are code-named. Check with **TABLE 2** for available games.

PLAYER — Push this button to select the number of players. The computer will automatically assign players to a number of teams (see **TABLE 1**).

TEAM — If you wish to change the pre-set number of teams (the "*Default*" setting), push this button to make the selection (see **TABLE 1**).

HANDICAP + OPTION

If desired, you may set the difficulty level of the game differently for each team. Push the HANDICAP button and the display shows which team is up for change. Use the OPTION button to set the handicap value (see **TABLE 2** for available settings).

START — When game setup is completed, push the HOLD/START button to begin the play.

Note: Refer to the DESCRIPTION section and illustration for the descriptions of "Setup Windows".

Example:

1. Push GAME to select the "_01" game. Then, push OPTION to set the initial value of the score to "501".
2. Push PLAYER and set the number of players to 5. The computer automatically assigns 4 teams and puts Player 1 (P1) and Player 5 (P5) on the same team, Team 1.
3. Player 1 and Player 5 are beginners. Push HANDICAP and "Sr1" (for SCORE 1) appears on display. Push OPTION to change the initial value of SCORE 1 to "301". Team 1 will now play the game starting from 301 points.
4. Player 3 (P3) is a better player. Push HANDICAP until "Sr3" appears. Push OPTION and set the initial value of SCORE 3 to "701"
5. No handicapping is set for Player 2 and Player 4 (P2 and P4). Hence, The initial points of SCORE 2 and SCORE 4 are "501".
6. Push HOLD/START to begin the game.

TABLE 1: Team Assignment

No. Players	No. Teams	Team 1 (SCORE 1)	Team 2 (SCORE 2)	Team 3 (SCORE 3)	Team 4 (SCORE 4)	Remark
1_P	1_*t*	P1				by default
2_P	2_*t*	P1	P2			by default
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		by default
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	by default
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	by default
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	by default
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	by default
8_P	4_*t* 3_*t*	P1, P5 P1, P4, P7	P2, P6 P2, P5, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	by default

	2_*t*	P1, P3, P5, P7	P2, P4, P6, P8			

TABLE 2: Game Selection and Handicapping List

GAME	OPTION		HANDICAP	
Group	**Code**	**Dart Game**	**Range**	**Step**
_01	301	301	301 to 1001	change by 100 points
	501	501	301 to 1001	change by 100 points
	601	601	301 to 1001	change by 100 points
	701	701	301 to 1001	change by 100 points
	801	801	301 to 1001	change by 100 points
	901	901	301 to 1001	change by 100 points
	1001	1001	301 to 1001	change by 100 points
lea	301	League 301	301 to 1001	change by 100 points
	501	League 501	301 to 1001	change by 100 points
	601	League 601	301 to 1001	change by 100 points
	701	League 701	301 to 1001	change by 100 points
	801	League 801	301 to 1001	change by 100 points
	901	League 901	301 to 1001	change by 100 points
	1001	League 1001	301 to 1001	change by 100 points
rc	*rc*	Round the Clock	No. 1 to 9	advance 1 number
	S_O	Shoot-Out	0 to 9 points	add 1 point
	SH	Shanghai	No. 1 to 9	advance 1 number
	1-2	Halve-It	0 to 950 points	add 50 points
C*u*2	C*u*2	Count Up 200	0 to 150 points	add 50 points
	C*u*4	Count Up 400	0 to 350 points	add 50 points
	C*u*6	Count Up 600	0 to 550 points	add 50 points
	C*u*8	Count Up 800	0 to 750 points	add 50 points
	C*u*0	Count Up 1000	0 to 950 points	add 50 points
	H*i*	High Score	0 to 500 points	add 50 points
O‾	O‾	Overs	3 to 7 lives	add 1 life
	U_	Unders	3 to 7 lives	add 1 life
	b-6	Big-6	3 to 7 lives	add 1 life
C*ri*	C*ri*	Cricket -(Standard)	0, 20, 25	(see Note)
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	(see Note)
	C*ut*	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(see Note)
	P*u*P	Killer Cricket	0, 20, 25	(see Note)
			Note: "0": no specific order. "20": must close numbers from 20, 19, 18, 17, 16, 15 to Bull. "25": must close numbers from Bull, 15, 16, 17, 18, 19 to 20.	

*bi*L	*bi*L	Billiard	spot No. 20 to 11	fill 1 spot
	*m*f	Minefield	spot No. 20 to 11	fill 1 spot
	PAC	Pachisi	spot No. 20 to 11	fill 1 spot
	H*ot*	Hot Potato	spot No. 20 to 11	fill 1 spot

SPECIAL FUNCTIONS

DOUBLE

For the games, 301-1001 and League 301-1001, you can choose additional settings to make the game more challenging (see GAME INSTRUCTIONS). You may change this setting anytime before or during the game to give the less skillful player a break. The available settings are:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT

Push this button before next throw allowing you to discard the score registered by the dart that does not stay on the board. In many tournaments, bounce-out scores are not counted.

SOLITAIRE

Push this button to turn on the automatic player change function. When 3 throws are registered on the board, the computer will change player automatically. This is ideal for a single player with a handful of darts in practice. *This function is only valid after the game starts.*

SOUND VOLUME

This button allows you to adjust speaker volume. There are 7 levels between sound-off and the maximum volume.

HOLD

During a play, a push on the HOLD/START button provides a pause to the game. This is typically useful to avoid accidentally touching off scoring when removing darts. A push on the button again will resume the game.

RESET

A push on this button will cause interruption and prompt up the setup mode. All the settings remain the same as the last game. You may choose to change settings, or you may simply push the START button to start the same game again. Push the RESET button twice will clear the HANDICAP settings.

PLAYING GAME

1. A larger dot in the corresponding SCORE window shows which *Team* is up, and the sign, "P_1", "P_2", etc., shows which *Player* is up for throwing the darts. Each player is entitled to throw 3 darts per turn. The three small dots on the "Actual Score" display are indicating remaining throws available for the turn.
2. This smart dart game can track cumulative scores and reveal target or hints automatically (see **TABLE 3**). Single, double, or triple is marked with a precursor before the digits. A single is shown with a lower bar, for example "_18" is indicating

Single 18. A double is marked with 2 bars or a "*d*", such as "=18" or "*d*18". A triple is marked with 3 bars or a "*t*". Single Bull's Eye is indicated by its face value - "25".

3. Always wait for the finish of the ready signal before throwing darts.
4. At the end of one's turn, the board is automatically on hold (unless you have turn on the Solitaire function). Pull out the darts and press the PLAYER button to advance the play.
5. The game ends when the finishing placement of all teams becomes determined. Each display will then alternately show the final score and the placement of the corresponding team.

TABLE 3: Information Shown on Displays

Dart Game	Actual Score	Player/Team Score	Cricket Score Board
301-1001, League 301-1001	(Dart-Out Tip) → Score of a Hit → Turn Total	Cumulative Score	Mark Double In/Out or Master Out Setting
Round the Clock	Number Hit	Target	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Target → Number Hit	Cumulative Score	
Count-Up, High Score	Turn Total	Cumulative Score	
Overs, Unders	Score of a Hit	Target → 3-Dart Total	Remaining Lives
Big-6	Number Hit	Target	Remaining Lives
Cricket: *Standard* and *Cut Throat*	Number Hit	Cumulative Score	Cricket Marking
Cricket: *No Score* and *Killer*	Number Hit	0	Cricket Marking
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Hint → Number Hit	End Point Position	Game Road Map (Marks cursor, barrier and achievement).
Minefield	Hint → Number Hit	Remaining Lives	Game Road Map (Marks cursor, traps and achievement).

GAME INSTRUCTIONS

301-1001

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments. Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins. The play can continue until the 2nd, 3rd, and 4th places are determined.

Busting Rule: When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

To make the game more challenging, you may use the DOUBLE button to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are:

Open In: The scoring begins when any number is hit.

Open Out: The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero.

Double In: To start, the player must hit a number in the double ring or a double Bull's Eye. No score will be counted until this condition is satisfied.

Double Out: To win, the player must hit a double or a double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. A score leaving the player with "1" will BUST.

Master Out: To win, the player must hit a double, a double Bull's Eye, or a triple that reduces the score to exactly zero. A residual score of "1" will BUST.

Dart Out Feature: In professional competitions, the game is usually played with Double Out. When the score dropped below 170 points, the player can get a double out and win the game within the three throws for that turn. The board will automatically calculate and show hints for Dart Out. The hints will be shown, one at a time per throw, in its suggested order. If the player misses the first suggestion and still has the chance to finish with the remaining two throws, the board will re-calculate hints for Dart Out. No hints will be provided for score below 40, since it will be very easy to figure out the combination.

LEAGUE 301-1001

This is a team play of the 301-1001 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and 4 scores to track. Player 1 and Player 3 play against Player 2 and Player 4. The game is played the same way as the individual 301-1001 game. Any player reducing his/her score to exact zero first makes his/her team a winner, BUT a "*Freeze Rule*" applies.

Freeze Rule: A player can not go out the game when the partner's residual score is higher than the sum of their opponents' residual scores. (A tie is OK to go out.) A "frozen" player can only try to get his/her score as low as possible and hope his/her partner can win. If a player is frozen and reaches zero, then the game is *Burst* on that player.

The rule is to ensure that the winning team has the best combined performance, and none can win the game without the help of his/her partner. Moreover, this dartboard allows handicapping each player separately for the League play. The team play can also take 8 players, with two each on one score and four in a team.

ROUND THE CLOCK

The player tries to hit the numbers from 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player reaches and hits 20 first is the winner. Double and triple are treated the same as a single, being counted as one hit.

SHOOT-OUT

With the help of smart electronics, this game is invented and is more exciting than *Round-The-Clock*. The target is being randomly picked by the on-board computer. There are 10 seconds for you to throw the dart. A hit on the target counts as 1 point. Double and triple are treated the same as a single. If the 10-second time expires, it is considered a throw has made and missed. The target is renewed after each throw. The player to accumulate 15 points first wins.

SHANGHAI

The game is similar to *Round-The-Clock*, except scores are being cumulated and the game is limited to 7 rounds, or 21 shots. Player starts shooting with the number 1 and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. Example: A hit on double 3 counts as 2x3=6 points. By the end of the 7th round, the player who accumulates the most points wins.

HALVE-IT

The game is like playing Jeopardy. A total miss with three throws can send your score tumbling down. Everybody starts the game by shooting the number 12, and then 13, 14, any Doubles, 15, 16, 17, any Triples, 18, 19, 20 and Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progress to the next number in the next round. A hit on a double or triple counts as 2x or 3x the points. If a player misses all three throws on the specific target in a round, his/her scores will be cut in half. The more score you have accumulated, the more serious is the result, should you miss any hit completely in a turn. At the end of the game, the player who accumulates the most points is the winner.

COUNT-UP

This is a simple game that anybody can play. The objective is to beat other players by reaching a preset score first. The available settings are: 200, 400, 600, 800 and 1000. Each player tries to score as high as possible in his/her turns, and the final total score is allowed to be more than the preset score.

HIGH SCORE

This game is much like *Count-Up*, except that the game ends at the finish of the 7th round. The player who accumulates the highest total scores wins.

OVERS

This is a simple and quick game. The player should try to score higher than or equal to the pervious highest score made in a turn. When a player scores less than the record of three-dart total, a "Life" is then taken away from the player. By default, each player has 3 lives to spare. However, Handicaping can extend the player's lives up to 7. The last player stands to be alive in the game is the winner.

UNDERS

The game is similar to *Overs*, except the objective is to beat the lowest record of three-dart total. When the three-dart total is higher than the record, then a "Life" is taken away from the player. A pass of a throw, a hit outside the scoring area, or a discarded bounce-out dart (i.e., the bounce-out button was pushed) is penalized with 60 points

(3x20, the highest possible one-dart score). The last player stands to be alive in the game is the winner.

BIG-6

The player tries to earn the chance of picking the next target by making a hit on the current target first. Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the next target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. The strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple-20" or "double-Bull's Eye". The last player stands to be alive in the game is the winner.

CRICKET – (Standard)

Cricket is a game that is extremely popular in America and Central Europe. Players adopt defensive or attacking strategy, depending on the state of the game. At any point in the game, each player can make effort to increase the score or to attempt blocking other players from scoring.

The game is played with the numbers 15 through 20 and the Bull's Eye. Each player must mark a number 3 times to *CLOSE* it. A hit of a single counts as 1 mark; a double counts as 2 marks and a triple counts as 3 marks. After a number is closed, additional "markings" are converted into scores that is equal to the number. However, when a number is closed by all players (*ALL CLOSED*), that number is then no longer available for cumulating scores. The winner is who has the highest score and closed all the numbers first. If scores are even, the player who closes all the numbers first wins.

The strategy can be very different if the game is being played with the restriction that is to close each number in a specific order. Use HANDICAP function to choose such variations: playing "20 down to 15 then Bull" or "Bull and then 15 up to 20". Close the numbers in the set sequence. You will see the difference after playing couple games in this fashion.

NOTE: See the DESCRIPTION section for notes on Cricket Score Board.

NO SCORE CRICKET

This is a simplified version of *Cricket*. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for hit on a closed number at any time.

CUT THROAT CRICKET

This is a reversed version of *Cricket* in scoring. Most popularly being played with 3 players. Two of the players may joint up and sack another player before they turn to each other for a fight.

After a number is closed, a hit for the scoring is being add to the opponents' scores. The higher cumulative score is on the losing side. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on scoring to bring opponents' scores surge over or equal to

his/her score. Hence, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block others from giving you points, while adding the chance to penalize others.

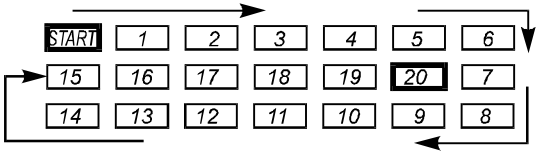
KILLER CRICKET

This game is much like the *No Score Cricket* with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate opponents' marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. Noticing that, instead of turning on a light, each positive marking will turn off a light on the Cricket Score Board. The player who closes all the numbers first is the winner.

Example: For the number 19, Player 1 has 1 hit (hence 1 light off), Player 2 has 2 hits (hence 2 lights off), and Player 3 has number 19 closed (3 lights off). Player 4 comes up and hits a triple 19, closed number 19 too. Player 4 then aims and hits single 19 again. In consequence, Player 1 and 2 are being put back one light on 19, and Player 3 is not affected. Which means, Player 1 and 2 are being pushed back 1 hit away from closing 19.

BILLIARD

This and the next 3 games are new creations that belong to a whole new ballpark. The goal is to move the cursor from the starting position to fill a vacant spot at the end point. A hit on any number will move the cursor the exact steps as the number indicates. Double and triple are no differences than a single. If the move falls short from landing the cursor on the end point, then make another throw and try to make up the steps. If a hit overshoots the number of steps needed, the cursor will then rebound with the excessive steps from the end point. The cursor is moved along the path as shown in the illustration. When the spot at the end point is filled, the end point is then moved one step closer toward the starting point. The winner is who fills all the vacant spots and moves the end point to the starting point first.



Example:

1. Player 1 starts the game. The display is showing "_20" that advises Player 1 to hit 20 in order to fill the first spot. Player throws the first dart and hits 5. The cursor is moved to the spot marked "5" in the illustration.
2. The board automatically calculates the difference and advises Player 1 with "_15" to shoot at. Player 1 aims at 15, but hits 17. The cursor moves 15 steps and bounces off the end point 2 steps to land on the spot "18".
3. Now, the display is showing "_2". Player 1 throws a third dart and hits the number "2". The cursor lands exactly on the spot "20" and a cheering tune played. The display is now showing "19", indicating the end point has moved a step forward, and flashing for player change.

MINEFIELD

Essentially, this game is played the same way as *Billiard*. The exception is that there are 6 mines being planted randomly. You can pass over a mine but do not stop on it.

If the cursor happened to land on a mine, the mine explodes and a "Life" is lost. Each player has 3 lives for spare. If the player loses all 3 lives before finishing filling spots, he/she is then out of the game. After the explosion, the spot is safe as a regular one.

When the end point encounters a mined spot, the end point passes the mine and settles on the next spot. Hence, you do not need to fill the mined spots. However, if explosion happens, the spot is then evacuated and needs to be filled. The player who fills all the spots first or stays to be the last one alive is the winner.

PACHISI

The concept was inspired from an old Indian game with the same name and that has a German name equivalent to say "Don't Bother Me!" The rules are similar to *Billiard*. In addition, there is a barrier between the cursor and the end point. You need to land on the barrier in order to pass this trouble to the next player. Otherwise, the cursor can only be bouncing between the starting point and the barrier but never get over to the end point. The player who finishes filling spots and moves the end point to the starting point first is the winner.

The trouble barrier is always located between the cursor and the end point. When the next player gets the barrier, its position is being calculated with the with the rules as follows: (a) Count the barrier's previous position from the starting point as "x". (b) Count "x" steps starting from the cursor's location of the player who receives it. (c) If "x" is more than the steps between cursor and end point, the barrier is bouncing back and forth between the two points for "x" steps. These rules ensure that the barrier will not always appear on the same spot.

HOT POTATO

This game is similar to *Pachisi*, only that the barrier is now called "Hot Potato" and does more harm. During relocation, if the "Hot Potato" bounces a filled spot, it will dig out the fill and push the end point one step back.

TROUBLE SHOOTING

No Power	Check and make sure the AC adapter is properly plugged in to the electrical outlet, and the DC plug is properly connected to the DC Jack on the board.
Game Will Not Score	Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

Stuck Segment or Button

During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily jammed. If such situation happens, all automated scoring ceases. A warning signal sounds and the display begins flashing with the indication of which number is stuck. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring will not be affected.

A stuck function button will result in a frozen board as well. The flashing display shows "*-F-*" with a warning sound. Apply the same technique gently to free the stuck button.

Removing Broken Tips

Plastic tip is safer but does not last forever. If a tip breaks and remains in the board, try to pull it out gently with a pair of pliers. However, for a short broken tip that sticks flush with the segment surface, you may push it through the hole into the board. The soft tip will not hurt the circuit behind the segment. Nevertheless, we recommend you to use a good *SOFT TIP* on a dart to push the broken one through. Be careful, not to use a pointed metal object to do the job. A pointed object may cause damage if being stuck too deep into the board. Remember, the heavier the dart is, the higher the chance that the tip will break.

Power or Electro-magnetic Interference

Under extreme situation of electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may show erratic behavior or fail to continue working. The examples of these situations may be: heavy thunderstorm, power line surge, rolling brown out, or too close to an electrical motor or microwave. To restore the game to normal operation, unplug the AC adapter for several seconds and then reconnect the power again. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

DESCRIPTIONS

1) **Single:** Score as number shown.
2) **Double:** Score x 2.
3) **Triple:** Score x 3.
4) **Bull's Eye:** The outer bull is 25 points; the center double bull is 50 points.
5) **Catch-Ring:** Catch missed dart, no score.
6) **Function Buttons:** (see sections of GETTING STARTED).
1) **Actual Score:** (see **Table 3**)
2) **Player/Team Scores** (SCORE 1-4)**:** (see **Table 3**)
7) **Turn indicator:** show who is up for the throw.
8) **Dart Indicators:** Show how many throws remain for the turn.
9) **Cricket Score Board:** (see **Table 3**)
10) **Indicators for Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **and Master Out** *(MO).*
3) **DC Jack:** For connecting AC adapter.
4) **Setup Windows:** (a) number of players, (b) number of teams, (c) team score selection for handicap setting, (d) initial score, (e) dart game code-name.

The product complies to the requirements of the EC EMC Directives 89/336/EEC and 93/68/EEC, and carries the CE marking accordingly.

Español

JUEGO DE DARDOS ELECTRÓNICO (SOFT-TIP)

Serie FH-9600

La historia de los dardos se retrotrae a cientos de años. De Enrique VIII de Inglaterra y Carlos VI de Francia se dice que eran lanzadores de dardos. Este juego probablemente surgió del tiro con arco y del lanzamiento de jabalinas. Además, el desarrollo de los dardos modernos está estrechamente asociado con los *pubs* ingleses. Dar en el centro del tablero (llamado «diana», y que se solía hacer de corcho) con un dardo era considerado cuestión de pura suerte. Sin embargo, para satisfacción de la Corte Inglesa en 1908, un mesonero de Leeds demostró que es verdaderamente un juego de destreza. Desde aquel entonces, el juego de dardos ha sido aceptado como una actividad popular social y deportiva. Hay torneos en todos los países, y millones de personas disfrutan de este juego en todo el mundo.

La revolución electrónica ha elevado el goce y diversión de jugar a dardos a nuevas cotas. Se están añadiendo nuevos y apasionantes juegos a la colección. El registro automático de la puntuación y las indicaciones para las reglas hacen mucho más fácil poder jugar. Jóvenes y viejos, hombres y mujeres, en competiciones individuales o por equipos, los dardos sirven para hacer amigos. No es sorprendente. En la tradición de los dardos, cada partida comienza y termina con un apretón de manos.

ADVERTENCIA: DARTS ES UN DEPORTE PARA ADULTOS. NIÑOS Y ADOLESCENTES DEBEN JUGAR CON ESTE APARATO ÚNICAMENTE BAJO LA VIGILANCIA DE ADULTOS. NO SE DEBE APUNTAR NUNCA A LAS PERSONAS CON LOS DARDOS, PORQUE SE LES PODRIA HERIR SERIAMENTE. SÍRVASE LEER LAS INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE.

Desempaquete cuidadosamente su nuevo tablero de dardos y familiarícese con su funcionamiento y controles antes de usarlo. Si sospecha que el tablero no funciona correctamente, pase primero a la sección de RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS de este manual.

EL CUIDADO DE SU TABLERO DE DARDOS

¡IMPORTANTE! Este juego está diseñado para ser usado SOLAMENTE con DARDOS SOFT-TIP. *El uso de dardos con punta de acero causará daños permanentes en el tablero.*

⇒ **Aplique una fuerza y postura adecuada para lanzar los dardos.** No es necesario lanzar fuerte para que los dardos se claven en el tablero. El peso recomendado para dardos de punta blanda [soft-tip] no es mayor que 16 gramos (norma oficial para muchas organizaciones y torneos de lanzamiento de dardos). (Véase CONSEJOS Y TÉCNICAS.)

⇒ **Use puntas de recambio adecuadas.** Para reducir los rebotes, debería usar la misma clase de puntas blandas que las que vienen con el juego o las que estén empaquetadas con la etiqueta SMARTNESS. No se recomiendan puntas largas para

los tableros electrónicos de dardos. Se rompen o doblan más fácilmente. (Véase RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS para la extracción de puntas rotas.)

⇒ **Use sólo el adaptador de C/A que viene con el juego.**

⇒ **Evite que el tablero de dardos esté sometido a condiciones extremas climáticas o de temperatura.**

⇒ **Evite que el tablero quede expuesto a líquidos o a una humedad excesiva.**

⇒ **Limpie el tablero de dardos con un paño humedecido y/o sólo con un detergente suave.**

CONSEJOS Y TÉCNICAS

CONSEJO 1: Una postura adecuada es alinear la mano, el codo, el hombro, la cadera y los pies. Si usa la mano derecha, entonces el lado derecho del cuerpo debe estar frente al tablero. Deposite su peso sobre su pie derecho al frente, inclínese ligeramente hacia adelante, y mantenga el equilibrio con el pie izquierdo. Si está usando la mano izquierda, entonces hágalo a la inversa.

CONSEJO 2: El movimiento de lanzamiento debería tener lugar desde su codo hacia afuera. Mantenga el cuerpo inmóvil y use sólo la mano, la muñeca y el antebrazo. Retrase ligeramente el antebrazo y luego, con un movimiento fluido, arroje el dardo hacia el tablero. Siga del todo el lanzamiento apuntando con el dedo índice al área a la que está apuntando.

CONSEJO 3: Cuando extraiga el dardo del tablero, aplique un ligero movimiento hacia la derecha mientras extrae el dardo.

CONSEJO 4: ¡Practique, practique, practique! La práctica es lo que le hará un mejor jugador de dardos.

CÓMO PONER EN MARCHA EN PANEL

Este panel electrónico de dardos está equipado con una función de apagado automático (modo *sleeping*). No hay interruptor de encendido. implemente, enchufe el adaptador de C/A y la clavija de C/C, y entonces quedará encendido el tablero. Si el tablero se deja inactivo durante más de 5 minutos, las pantallas y los periféricos se apagarán automáticamente al modo *sleeping* (inactivo). En tanto que la corriente siga conectada, el tablero mantendrá la memoria del estado del juego donde quedó. Pulsando el botón GAME, el tablero despertará y reanudará el juego.

COMIENZO

ESTABLECER DE JUEGO

GAME — Pulse este botón para seleccionar uno de los grupos de juegos. La primera opción del grupo aparecerá en pantalla.

OPTION — Pulse este botón para seleccionar otras opciones del grupo. Los juegos tienen nombres codificados. Compruebe la **TABLA 2** para los juegos disponibles.

PLAYER — Pulse este botón para seleccionar el número de los jugadores. El ordenador asignará automáticamente los jugadores a un número de equipos (véase **TABLA 1**).

TEAM — Si desea cambiar el número prestablecido de equipos (el ajuste «*por defecto*»), pulse este botón para seleccionar (véase **TABLA 1**).

HANDICAP / OPTION — Si lo desea, puede establecer el nivel de dificultad del juego de manera diferente para cada equipo. Pulse el botón HANDICAP y la visualización muestra qué equipo está listo para el cambio. Use el botón OPTION para establecer el grado de dificultad (véase **TABLA 2** para los valores disponibles).

START — Al terminar la puesta a punto de la partida, pulse el botón HOLD/START para comenzar a jugar.

Nota: Véase la sección DESCRIPCIÓN y la ilustración para descripción sobre los Ventanas de Ajuste.

Ejemplo:

1. Pulse GAME para seleccionar el juego «_01». Luego pulse OPTION para ajustar el valor inicial de la puntuación a «501».
2. Pulse PLAYER y establezca el número de jugadores a 5. El ordenador asigna automáticamente 4 equipos y une al Jugador 1 (P1) y al Jugador 5 (P5) al mismo equipo, Team 1 [Equipo 1].
3. El Jugador 1 y el Jugador 5 son principiantes. Pulse HANDICAP y aparece «Sr1» (para SCORE 1) en pantalla. Pulse OPTION para cambiar el valor inicial de SCORE 1 a «301». El equipo 1 jugará ahora la partida comenzando desde 301 puntos.
4. El Jugador 3 (P3) es el mejor jugador. Pulse el HANDICAP hasta que aparezca «Sr3». Pulse OPTION y establezca el valor inicial de SCORE 3 a «701».
5. Para los Jugadores 2 y 4 (P2 y P4) no se establece ningún handicap. Por ello, los puntos iniciales de SCORE 2 y SCORE 4 son «501».
6. Pulse el botón HOLD/START para comenzar el juego.

TABLA 1: Asignación de Equipos

Nº Jugadors	Nº Equipos	Equipo 1 (SCORE 1)	Equipo 2 (SCORE 2)	Equipo 3 (SCORE 3)	Equipo 4 (SCORE 4)	Comentario
1_P	1_*t*	P1				por defecto
2_P	2_*t*	P1	P2			por defecto
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		por defecto

4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	por defecto
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	por defecto
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	por defecto
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	por defecto
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	por defecto

TABLA 2: Lista de juegos y de nivel de dificultades (Handicap)

GAME	OPTION		HANDICAP (Nivel de dificultad)	
Group	**Code**	**Juego de Dardos**	**Gama**	**Paso**
_01	301	301	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	501	501	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	601	601	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	701	701	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	801	801	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	901	901	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	1001	1001	301 a 1001	cambio por 100 puntos
lea	301	League 301	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	501	League 501	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	601	League 601	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	701	League 701	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	801	League 801	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	901	League 901	301 a 1001	cambio por 100 puntos
	1001	League 1001	301 a 1001	cambio por 100 puntos
rc	*rc*	Round the Clock	No. 1 a 9	avance 1 número
	S_O	Shoot-Out	0 a 9 puntos	añada 1 punto
	SH	Shanghai	No. 1 a 9	avance 1 número
	1-2	Halve-It	0 a 950 puntos	añada 50 puntos

Cu2	Cu2 Cu4 Cu6 Cu8 Cu0 Hi	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600 Count Up 800 Count Up 1000 High Score	0 a 150 puntos 0 a 350 puntos 0 a 550 puntos 0 a 750 puntos 0 a 950 puntos 0 a 500 puntos	añada 50 puntos añada 50 puntos añada 50 puntos añada 50 puntos añada 50 puntos añada 50 puntos
O‾	O‾ U_ b-6	Overs Unders Big-6	3 a 7 vidas 3 a 7 vidas 3 a 7 vidas	añada 1 vida añada 1 vida añada 1 vida
Cri	Cri no Cut PuP	Cricket -(Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 **Nota:** "0": sin orden específico "20": debe cerrar los números desde 20, 19, 18, 17, 16, 15 hasta diana. "25": debe cerrar los números desde diana, 15, 16, 17, 18, 19 to 20.	(véase Nota) (véase Nota) (véase Nota) (véase Nota)
biL	biL mf PAC Hot	Billiard Minefield Pachisi Hot Potato	sitio No. 20 a 11 sitio No. 20 a 11 sitio No. 20 a 11 sitio No. 20 a 11	Llenar 1 sitio Llenar 1 sitio Llenar 1 sitio Llenar 1 sitio

FUNCIONES ESPECIALES

DOUBLE

Para los juegos 301-1001 y League 301-1001, puede escoger ajustes adicionales para dar más dificultad al juego (véase INSTRUCCIONES DEL JUEGO). Puede cambiar estos ajustes en cualquier momento antes del juego o durante el mismo para dar más facilidades a un jugador menos diestros. Los ajustes disponibles son:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT

Pulse este botón antes del siguiente tiro, que le permitirá borrar las marcas registradas por el dardo que no se quede en el tablero. En muchos torneos no se cuentan las marcas de dardos que rebotan.

SOLITAIRE

Pulse este botón para poner en marcha la función de cambio automático de jugador. Cuando se registran tres lanzamientos sobre el tablero, el ordenador cambiará automáticamente de jugador. Esto es ideal para un jugador solo con un montón de dardos y que está practicando. *Esta función sólo es válida después del inicio de la partida.*

SOUND VOLUME

Este botón permite el ajuste del volumen del altavoz. Hay siete niveles entre cero y volumen máximo.

HOLD

Durante una partida, una pulsación en el botón HOLD/START hace una pausa en el juego. Esto suele ser útil para evitar accionar accidentalmente el marcaje cuando se quitan dardos. Otra pulsación en el botón reanudará la partida.

RESET

Una pulsación sobre este botón causará una interrupción y llevará al modo de ajuste. Todos los ajustes permanecen constantes como en la última partida. Usted puede decidir cambiar los ajustes, o puede sencillamente pulsar el botón de arranque START para volver a iniciar el juego. Pulse el botón RESET dos veces para borrar los ajustes de HANDICAP.

JUGANDO

1. Un punto más grande en la correspondiente ventana de SCORE (puntuación) muestra cuál es el *Equipo* que debe jugar, y la señal, «P_1», «P_2», etc., muestra a qué jugador le toca lanzar los dardos. Cada jugador tiene derecho a lanzar 3 dardos por turno. Los tres puntos pequeños en la pantalla «ACTUAL SCORE» indican los lanzamientos que quedan para dicho turno.
2. Este inteligente juego de dardos puede seguir puntuaciones acumuladas y revelar automáticamente blancos o indicaciones (véase **TABLA 3**). Single, doble o triple se marcan con un prefijo delante de los dígitos. Un single aparece con una barra baja, por ejemplo «_18» indica Single 18. Un doble va señalado con dos barras o con una «*d*», como «=18» o «*d*18». Un triple va señalado con 3 barras o una «*t*». La Diana va indicada por su valor nominal: «25».
3. Esperar siempre a que el tablero deje de sonar la señal de listo antes de echar dardos.
4. Al acabar cada turno, el tablero queda automáticamente en espera (a no ser que se haya activado la función Solitario). Quite los dardos y pulse el botón PLAYER para avanzar el juego.
5. La partida termina cuando se determina la situación final de todos los equipos. Cada pantalla mostrará de manera alternada los resultados finales y la posición del equipo.

TABLA 3: Información Visualizada en Pantallas

Juego de Dardos	Actual Score	Puntuación del Jugador/Equipo	Casillero de Cricket
301-1001, League 301-1001	(Dardo Fuera) → Puntuación por golpe → Puntuación del turno	Puntuación cumulativa	Ajuste Mark Double In/Out o Master Out
Round the Clock	Número tocado por dardo	Blanco	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Blanco → Número tocado por dardo	Puntuación cumulativa	

Count-Up, High Score	Puntuación del turno	Puntuación cumulativa	
Overs, Unders	Puntuación por golpe	Blanco → Puntuación total de los 3 dardos	Vidas restantes
Big-6	Número tocado por dardo	Blanco	Vidas restantes
Cricket: *Standard* y *Cut Throat*	Número tocado por dardo	Puntuación cumulativa	Marcación de Cricket
Cricket: *No Score* y *Killer*	Número tocado por dardo	0	Marcación de Cricket
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Consejo → Número tocado por dardo	Posición de punto final	Mapa de ruta del juego (marca el cursor, la barrera y la ejecutoria).
Minefield	Consejo → Número tocado por dardo	Vidas restantes	Mapa de ruta del juego (marca el cursor, las trampas y la ejecutoria)

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

301-1001

Este es el juego de dardos más popular, el que se juega en la mayoría de las ligas y competiciones. Cada jugador comienza el juego con 301 puntos (o 501, 601, etc.). Al final del turno de cada jugador, se resta la suma de los tres dardos echados de la puntuación del jugador. El jugador que llega primero a exactamente cero es el que gana. El juego puede proseguir hasta que se determinen los puestos 2º, 3º y 4º.

Regla de «Busting» [nulidad]: Cuando un jugador rebasa la puntuación necesaria para llegar exactamente a cero, el turno es «bust» [nulo] y la puntuación vuelve al valor que tenía antes del turno.

Para añadir aliciente al juego, se puede usar el botón DOUBLE para establecer restricciones adicionales acerca de cómo comenzar y terminar el juego. Las posibilidades son:

Open In: Comienza la puntuación cuando se impacta en cualquier número.

Open Out: El jugador puede acabar la partida con un impacto en cualquier número que reduzca la puntuación exactamente a cero.

Double In: Para comenzar, el jugador debe impactar en un número en el anillo doble o una diana doble. No se contará ninguna puntuación hasta que no se satisfaga esta condición.

Double Out: Para ganar, el jugador debe impactar un doble o una diana doble que reduzcan la puntuación exactamente a cero. Una puntuación que deje al jugador con «1» será un BUST [nula].

Master Out: Para ganar, el jugador debe impactar un doble, una diana doble o un triple que reduzcan la puntuación exactamente a cero. Una puntuación residual de «1» será un BUST [nula].

Característica Dardo fuera [Dart Out]: En las competiciones profesionales, el juego tiene lugar generalmente con Double Out. Cuando la puntuación desciende por debajo de 170 puntos, el jugador puede conseguir un doble fuera y ganar la partida dentro de los tres tiros de aquel turno. El tablero calculará automáticamente y dará indicaciones para Dart Out. Las indicaciones se mostrarán, una a la vez por tirada, en su orden sugerido. Si el jugador pierde la primera sugerencia y sigue teniendo la posibilidad de acabar con los dos tiros restantes, el tablero recalculará las indicaciones para Dart Out. No se darán indicaciones para una puntuación inferior a 40, por cuanto será muy fácil deducir la combinación.

LEAGUE 301-1001

Se trata de un juego en equipo de la partida 301-1001, muy popular entre las ligas de dardos. Hay siempre 2 equipos y 4 puntuaciones que seguir. El Jugador 1 y el Jugador 3 contra el Jugador 2 y el Jugador 4. La partida se juega de la misma manera que en el caso de la partida individual 301-1001. Cualquier jugador que reduzca en primer lugar su puntuación hasta cero exactamente da la victoria a su equipo, PERO es de aplicación una «Regla de Paralización [Freeze Rule]».

Regla de paralización [Freeze Rule]: Un jugador no puede salir de la partida cuando la puntuación residual de su compañero sea superior a la suma de las puntuaciones residuales de sus contrarios. (Si hay empate, se puede salir.) Un jugador «paralizado» puede sólo tratar de conseguir bajar su puntuación lo más que pueda y esperar que su compañero gane. Si un jugador está paralizado y llega a cero, entonces el juego está en *Bust* para este jugador.

Esta norma tiene el propósito de asegurar que el equipo vencedor tenga la mejor ejecutoria combinada, y que nadie pueda ganar el juego sin la ayuda de su compañero. Además, este tablero de dardos permite aplicar niveles de dificultad [handicapping] a cada jugador por separado para el juego de la Liga. El juego en equipo puede también admitir a 8 jugadores, con dos cada en una puntuación y cuatro en un equipo.

ROUND THE CLOCK

El jugador intenta hacer blanco en los números desde el 1 al 20 por orden. Cuando se hace blanco en un número, entonces se avanza la partida para tirar al siguiente número. El jugador que llega al número 20 y hace blanco el primero es el ganador. Doble y triple se tratan lo mismo que *single*, contándose como un impacto.

SHOOT-OUT

Con la ayuda de inteligencia electrónica, este juego inventado es más absorbente que *Round-The-Clock*. El blanco va siendo escogido al azar por el ordenador a bordo. El jugador tiene 10 segundos para lanzar el dardo. Un impacto en el blanco cuenta como 1 punto. Doble y triple se tratan lo mismo que *single*. Si terminan los 10 segundos, se considera que se ha hecho un lanzamiento y que se ha fallado. El blanco es renovado después de cada lanzamiento. El jugador que acumule 15 puntos primero es el que gana.

SHANGHAI

El juego es similar a *Round-The-Clock,* excepto que las puntuaciones son cumulativas y que el juego está limitado a 7 turnos, o 21 lanzamientos. El jugador comienza a lanzar con el número 1 y avanza hacia el 20 y la diana. No se cuenta ningún impacto cuando quede fuera de la secuencia numérica. Un impacto sobre un doble o un triple cuenta como 2x o 3x el número. Ejemplo: Un impacto sobre un doble 3 cuenta como 2x3=6 puntos. Hacia el fin de la 7ª vuelta ha ganado el jugador que haya acumulado más puntos.

HALVE-IT

Este juego se parece a Jeopardy. Un fallo total con tres lanzamientos puede enviar la puntuación hacia el fondo. Todos comienzan la partida lanzando hacia el número 12, luego el 13, 14, cualesquiera de los Dobles, 15, 16, 17, cualesquiera de los Triples, 18, 19, 20 y la diana. Cada jugador lanza tres dardos al mismo número, y luego avanza al siguiente número en la siguiente vuelta. Un impacto en un doble o triple cuenta como 2x o 3x puntos. Si un jugador pierde los tres lanzamientos sobre un blanco específico en una vuelta, su puntuación baja a la mitad. Cuanto más puntuación se haya acumulado, tanto más serio es el resultado, si se fallan todos los lanzamientos en una vuelta. Al final de la partida gana el jugador que haya acumulado más puntos.

COUNT-UP

Se trata de un juego sencillo que puede jugar todo el mundo. El objetivo es ganar a los otros jugadores llegando el primero a una puntuación predeterminada. Los ajustes disponibles son: 200, 400, 600, 800 y 1000. Cada jugador intenta puntuar lo más alto posible en sus turnos, y se permite que la puntuación final sea más alta que la puntuación predeterminada.

HIGH SCORE

Este juego es muy parecido a *Count-Up*, excepto en que el juego termina al acabar la 7ª vuelta. El jugador que acumule la puntuación total más elevada es quien gana.

OVERS

Este es un juego sencillo y rápido. El jugador debería tratar de llegar más arriba o igual que la puntuación previa anterior hecha en un turno. Cuando un jugador puntúa menos que el registro del total de tres dardos, pierde una «vida». Por defecto, cada jugador tiene 3 vidas en su haber. Sin embargo, los niveles de dificultad llegan hasta 7 vidas. El último jugador que queda con una o más vidas en el juego es el ganador.

UNDERS

Este juego es similar a *Overs*, excepto en que el objetivo es superar el registro inferior del total de tres dardos. Cuando el total de tres dardos sea superior al registro, entonces se quita una «vida» al jugador. La pérdida de un lanzamiento, un impacto fuera del área de puntuación o un dardo rebotado (esto es, con el botón de rebotes pulsado) se penaliza con 60 puntos (3x20, la puntuación más elevada posible de un dardo). El último jugador que queda vivo en el juego es el ganador.

BIG-6

El jugador intenta ganar la posibilidad de escoger el siguiente blanco consiguiendo impactar el blanco actual. El 6 solo (Single-6) es el primer blanco al comenzar el juego. En tres lanzamientos, el jugador ha de impactar una vez en el blanco para salvar la vida. Siempre que el impacto se consiga con el primer o segundo lanzamiento, el jugador tiene una posibilidad con un lanzamiento de seleccionar el siguiente blanco. Los Solos, Dobles y Triples se consideran como diferentes blancos. La estrategia es seleccionar el blanco más difícil posible para el contrario, como «Triple 20» o «Doble diana». El último jugador que queda vivo en el juego es el vencedor.

CRICKET – (Standard)

Cricket es un juego sumamente popular en América y Europa Central. Los jugadores adoptan una estrategia de defensa o ataque dependiendo del estado del juego. En cualquier punto de la partida, cada jugador puede esforzarse por aumentar su puntuación o para intentar impedir que puntúen otros jugadores.

La partida se juega con los números 15 a 20 y la Diana. Cada jugador debe marcar un número 3 veces para *CERRARLO*. El impacto en un *single* cuenta como una marca; un doble cuenta como 2 marcas, y un triple cuenta como 3 marcas. Después que un número quede cerrado, las «marcas» adicionales se convierten en puntos iguales al número. Sin embargo, cuando un número queda cerrado por todos los jugadores (*ALL CLOSED*), este número deja de estar disponible para acumular puntos. El ganador que tenga la mayor puntuación y que haya cerrado todos los números primero es quien gana. Si hay empate de puntuación, el jugador que cierre todos los números primero es el que gana.

La estrategia puede ser muy diferente si el juego se está jugando con la restricción de que se deben cerrar los números en un orden específico. Use la función HANDICAP para elegir dichas variaciones: jugar «de 20 bajando a 15 y luego Diana» o «Diana y luego 15 subiendo a 20». Cierre los números en la secuencia establecida. Verá la diferencia después de jugar un par de partidas de esta manera.

NOTA: Véase la sección DESCRIPCIÓN para nota especial sobre la Casillero de Cricket [Cricket Score Board].

NO SCORE CRICKET

Se trata de una versión simplificada de *Cricket*. El objetivo es cerrar todos los números tan pronto como sea posible. No se da ninguna puntuación por el impacto de un número cerrado en momento alguno.

CUT THROAT CRICKET

Se trata de una versión inversa de *Cricket* para la puntuación. Lo más frecuente es que se juegue entre tres jugadores. Dos de los jugadores pueden unirse entre ellos para echar a otro jugador antes de enfrentarse entre sí para ver quién gana.

Tras haber cerrado un número, se añade un impacto para la puntuación a las puntuaciones de los contrarios. La puntuación cumulativa ascendente pertenece al lado perdedor. Sin embargo, no se añaden puntos a un jugador que ya tenga el número cerrado. El ganador es quien tenga la puntuación más baja y haya cerrado primero todos los números. Si un jugador ha cerrado todos los números primero pero tiene también una puntuación más elevada, debe seguir puntuando para llevar las puntuaciones de los contrarios por encima de o iguales a su puntuación. Por ello, la mejor estrategia es cerrar todos los números lo más rápidamente posible para impedir que los demás le den puntos a uno, mientras que se aumenta la posibilidad de penalizar a otros.

KILLER CRICKET

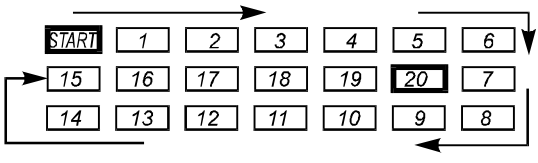
Este juego es muy parecido a *No Score Cricket* con una característica adicional. Cuando se cierra un número, el jugador tiene la posibilidad de eliminar las marcas de los contrarios haciendo impacto en el mismo número otra vez. Pero si el oponente ya ha cerrado el número, entonces no pueden restarse marcas de aquel jugador. Observando que, en lugar de encender una luz, cada marca positiva apagará una luz de la Casillero de Cricket. El jugador que cierra primero todos los números es el ganador.

Ejemplo: Para el número 19, el Jugador 1 tiene 1 impacto (por tanto, 1 luz apagada), el Jugador 2 tiene 2 impactos (por tanto, 2 luces apagadas) y el Jugador 3 tiene el número 19 cerrado (las tres luces apagadas). Llega el Jugador 4 e impacta de nuevo en el 19 *single* otra vez. El resultado es que al Jugador 1 y 2 se les enciende una luz más y que el Jugador 3 no queda afectado. Esto significa que los Jugadores 1 y 2 retroceden un impacto de cerrar el 19.

BILLIARD

Este juego y los siguientes 3 son nuevas creaciones que pertenecen a un ámbito totalmente nuevo. El propósito es mover el cursor desde la posición de inicio para llenar un lugar vacío en el punto de destino. Un impacto sobre cualquier número desplazará el cursor el número exacto de pasos indicado por el número. Los dobles y triples no son diferentes de un single. Si el movimiento no llega a situar el cursor en el punto de destino, luego se hace otro lanzamiento y se intentan conseguir los pasos. Si el lanzamiento supera el número de pasos necesarios, el cursor rebotará luego el número de pasos en exceso desde el punto de destino. El cursor se desplaza a lo largo del camino como se muestra en la ilustración. Cuando se llena el lugar en el punto de destino, el punto de destino se desplaza entonces un paso más cerca del punto de inicio. El ganador es quien llena todos los puntos vacíos y desplaza el punto de destino el primero hasta el punto de inicio.

Ejemplo:



1. El Jugador 1 comienza la partida. La pantalla muestra «_20», lo que aconseja al Jugador a impactar el 20 para llenar el primer punto. El jugador echa el primer dardo e impacta el 5. El cursor se desplaza al lugar marcado «5» en la ilustración.

2. El tablero calcula automáticamente la diferencia y aconseja al Jugador 1 que alcance el «_15». El jugador apunta al 15, pero le da al 17. El cursor se mueve 15 pasos y rebota en el punto de destino hacia 2 pasos atrás para terminar en el lugar «18».
3. En este momento, la pantalla muestra «_2». El Jugador 1 lanza un tercer dardo y da en el número «2». El cursor llega exactamente al lugar «20», y suena una alegre melodía. La pantalla muestra ahora «19», indicando que el punto de destino se ha movido un paso adelante, y está intermitente indicando un cambio de jugador.

MINEFIELD

Esencialmente, este juego se juega de la misma manera que *Billiard*. La excepción es que hay 6 minas plantadas al azar. Se puede pasar sobre una mina pero no detenerse sobre ella. Si el cursor se detiene sobre una mina, la mina estalla y se pierde una «vida». Cada jugador tiene tres vidas con que jugar. Si el jugador pierde las 3 vidas antes de terminar de llenar los lugares, queda eliminado de la partida. Después de la explosión, el lugar queda seguro como los normales.

Cuando el punto de destino llega a un punto minado, el punto de destino rebasa la mina y se sitúa sobre el siguiente lugar. Por esto, no es necesario llenar los puntos minados. Sin embargo, si tiene lugar la explosión, el lugar es luego evacuado y debe ser llenado. El jugador que llena primero todos los lugares o que queda como el último con vida es el ganador.

PACHISI

El concepto se inspira en un viejo juego indio del mismo nombre. Las reglas son similares a *Billiard*. Además, hay una barrera entre el cursor y el punto de destino. Se necesita llegar a la barrera a fin de pasar este problema al siguiente jugador. En caso contrario, el cursor sólo hará que rebotar entre el punto de inicio y la barrera pero nunca llegará al punto de destino. El jugador que acaba llenando lugares y desplaza el punto de destino hasta el punto de llegada el primero es el ganador.

La barrera de detención está siempre situada entre el cursor y el punto de destino. Cuando el siguiente jugador tiene la barrera, su posición se calcula con las siguientes reglas: (a) Contar la anterior posición de la barrera desde el punto de inicio como «x». (b) Contar «x» pasos comenzando desde la situación del cursor del jugador que la recibe. (c) Si «x» es mayor que los pasos entre el cursor y el punto de destino, la barrera rebota atrás y adelante entre los dos puntos para los pasos «x». Estas reglas aseguran que la barrera no siempre aparezca en el mismo lugar.

HOT POTATO

Este juego es similar a *Pachisi*, excepto que la barrera recibe ahora el nombre de «Hot Potato [Patata caliente]» y que hace más daño. Durante la relocalización, si la «Patata caliente» rebota sobre un punto rellenado, excavará el relleno y empujará el punto de destino un paso atrás.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Sin corriente Compruebe y asegure que el adaptador de CA está bien enchufado a la electricidad, y que la clavija de CC está apropiadamente conectada al Jack de CC en el tablero.

El juego no marca Compruebe si el juego está en modo ajuste [setup] o si está en espera. Puede también comprobar si están atascados algunos segmentos de marcación o botones de función.

Segmento o botón atascado Es posible que durante el transporte o que en el curso del juego normal los segmentos de marcación queden temporalmente atascados. Si sucede tal cosa, cesa toda la marcación automática. Suena una advertencia *single* y la pantalla comienza a dar de manera intermitente cuál es el número atascado. Moviendo gentilmente el dardo o sacudiendo el segmento con un dedo, se podrá liberar el segmento. Luego puede reanudarse el juego y la puntuación no quedará afectada.

Un botón de función atascado resultará también en la paralización del tablero. El indicador intermitente muestra «-*F*-» con un sonido de aviso. Aplique la misma técnica con suavidad para liberar el botón atascado.

Extracción de puntas rotas Las puntas de plástico son más seguras, pero no duran eternamente. Si se rompe una punta y se queda en el tablero, intente extraerla suavemente con unos alicates. Sin embargo, cuando se trata de una punta corta que no sobresale de la superficie del segmento, se puede empujar a través del orificio hacia el tablero. La suave punta no dañará el circuito detrás del segmento. Sin embargo, sí recomendamos que se use una buena *PUNTA SUAVE [SOFT TIP]* en un dardo para empujar el roto al otro lado. En ningún caso emplee un objeto aguzado de metal para este propósito. Un objeto aguzado de metal podría causar daños si penetrase demasiado profundamente en el tablero. Recuerde, cuanto más pesado sea el dardo, tanto más probable que se rompa la punta.

Interferencia eléctrica o electro-magnética Bajo condiciones extremas de interferencia electromagnética, los circuitos electrónicos del tablero de dardos pueden exhibir una conducta errática o dejar de funcionar en absoluto. Los ejemplos de esta situación pueden incluir: una intensa tormenta eléctrica, sobretensiones de la línea, oscilaciones continuas de la línea eléctrica, o una proximidad excesiva a un motor eléctrico o a dispositivos de microondas. Para restaurar el juego a una operación normal, desenchufe el adaptador de CA durante varios segundos y luego vuelva a conectarlo a la corriente. Asegúrese de desactivar también la fuente de la interferencia.

DESCRIPCIÓNES

1) **Single:** Puntuación igual al número que se muestra.
2) **Double [Doble]:** Puntuación x 2.
3) **Triple:** Puntuación x 3.
4) **Diana:** La diana externa son 25 puntos; la diana doble central son 50 puntos.
5) **Catch-Ring:** El *catch* perdió el dardo, no hay puntuación.
6) **Botones de Función:** (véanse secciones de COMIENZO)
7) **Actual Score:** (véase **Tabla 3**)

8) **Puntuación de Jugador/Equipo** (SCORE 1-4)**:** (véase **Tabla 3**)

9) **Indicador de Turno:** Muestra a quien le toca tirar.

10) **Indicadores de Dardos:** Muestra cuántos lanzamientos quedan todavía por hacer.

11) **Casillero de Cricket:** (véase **Tabla 3**)

12) **Indicadores para Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **y Master Out** *(MO).*

13) **Conector de Corriente Contiuna:** Para del adaptador de CA.

14) **Ventanas de Ajuste:** (a) número de jugadores, (b) número de equipos, (c) selección de puntuación de equipos para el establecimiento del handicap, (d) puntuación inicial, (e) nombre codificado del juego de dardos.

Este producto cumple los requisitos de la Directiva de la EMC 89/336/EEC y 93/68/EEC, y por ello exhibe la marca CE.

Français

JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE (SOFT-TIP)

FH-9600 Series

L'histoire des fléchettes date de plusieurs siècles. Henry VIII d'Angleterre et Charles VI de France auraient été des amateurs de fléchettes. Ce jeu tire certainement ses origines du tir à l'arc et du lancer de javelot. De plus, le jeu de fléchettes moderne a été largement associé aux pubs anglais. On pensait qu'atteindre le centre de la cible (appelé "Bull's Eye" et fait en liège) avec une fléchette relevait uniquement de la chance. Pourtant, à la satisfaction de la Cour d'Angleterre, un aubergiste de Leeds montra en 1908 que cela était une affaire d'adresse. Depuis, le jeu de fléchettes a été accepté comme une activité sportive et sociale très populaire. Des tournois sont organisés dans tous les pays et des millions de personnes dans le monde entier apprécient ce jeu.

Les énormes progrès de l'électronique ajoutent au plaisir et au divertissement procurés par le jeu de fléchettes. La collection s'enrichit de nouvelles parties passionnantes. L'enregistrement automatique du score et la fourniture de conseils sur les règles du jeu rendent ce jeu plus facile que jamais. Le jeu de fléchettes est ouvert à tous, hommes ou femmes, jeunes ou plus âgés, individuellement ou en équipes. Une formidable occasion de se retrouver entre amis. Rien d'étonnant à ce que chaque partie de fléchettes débute et s'achève par une poignée de mains.

ATTENTION : LES FLÉCHETTES SONT UN JEU POUR ADULTES. LES ENFANTS ET LES ADOLESCENT NE SONT AUTORISÉS À UTILISER CET APPAREIL QUE SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE. NE JAMAIS VISER UNE PERSONNE AVEC UNE FLÉCHETTES SOUS PEINE DE LA BLESSER GRIÈVEMENT. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS D'UTILISATION.

Déballez avec précautions votre nouvelle cible et familiarisez-vous avec ses fonctions et des commandes. Si vous pensez que votre jeu de fléchettes ne fonctionne pas convenablement, reportez-vous à la section PROBLEMES ET REMEDES de ce manuel.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CIBLE

IMPORTANT! Ce jeu est conçu pour être utilisé avec des **FLÉCHETTES A POINTE DOUCE UNIQUEMENT**. *Des pointes en acier peuvent endommager définitivement la cible.*

⇒ **N'utilisez que la force nécessaire pour lancer les fléchettes et adoptez une position adéquate.** Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent sur la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à pointe souple ne doit pas dépasser 16 grammes (c'est la norme officielle pour de nombreuses associations et des tournois). (Voir CONSEILS ET TECHNIQUES.)

⇒ **Utilisez les pointes de rechange adéquates.** Afin de réduire les rebonds, utilisez les mêmes pointes que celles livrées avec le jeu ou des pointes portant la marque SMARTNESS. Les pointes longues ne sont pas indiquées pour les jeux de fléchettes

électroniques. Elles se brisent ou se tordent plus facilement. (Pour le remplacement des pointes, voir PROBLEMES ET REMEDES.)

⇒ **Utilisez uniquement l'adaptateur électrique AC livré avec le jeu.**

⇒ **Evitez d'exposer la cible aux intempéries ou aux températures extrêmes.**

⇒ **Evitez d'exposer la cible aux liquides ou à une humidité excessive.**

⇒ **Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide et/ou avec un détergent doux.**

CONSEILS ET TECHNIQUES

CONSEIL 1: Pour vous positionner convenablement, placez sur une ligne la main, le coude, l'épaule, la hanche et le pied. Si vous êtes droitier, faites face à la cible avec le côté droit de votre corps. Faites reposer votre poids sur le pied droit placé vers l'avant, penchez-vous légèrement en avant et conservez l'équilibre avec le pied gauche. Si vous êtes gaucher, intervertissez les côtés.

CONSEIL 2: Le mouvement de lancer doit démarrer du coude. Conservez votre position et n'utilisez que votre main, votre poignet et votre avant-bras. Reculez légèrement l'avant-bras et, dans un mouvement fluide, lancez la fléchette vers la cible. Suivez le mouvement en pointant votre index vers la zone que vous visez.

CONSEIL 3: Pour retirer plus facilement les fléchettes de la cible, tournez légèrement vers la droite en tirant sur le fléchette.

CONSEIL 4: Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous! C'est en vous entraînant que vous ferez des progrès.

MISE SOUS TENSION

Le jeu électronique de fléchettes est doté d'une fonction d'arrêt (mode veille). Il n'y a aucun interrupteur de mise en marche. Pour brancher la cible, connectez l'adaptateur électrique AC au réseau et la prise DC sur la cible. Si la cible reste inactive pendant plus de 5 minutes, l'affichage et les périphériques seront automatiquement coupés et passeront en mode de veille. Tant que l'alimentation est établie, la cible gardera en mémoire la partie telle qu'elle a été jouée. Appuyez sur le bouton GAME pour réactiver la cible et poursuivre le jeu.

POUR DEBUTER

CONFIGURATION DE LA PARTIE

GAME — Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un des groupes de jeux. La première option de groupe apparaît alors sur l'affichage.

OPTION — Appuyez sur ce bouton pour sélectionner les autres options dans le groupe. Les jeux ont des noms de code. Vérifiez les jeux disponibles sur le **TABLEAU 2**.

PLAYER — Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le nombre de joueurs. L'ordinateur répartit automatiquement les joueurs dans un certain nombre d'équipes (Voir **TABLEAU 1**).

TEAM — Si vous souhaitez changer le nombre pré-établi d'équipes (réglage par défaut), appuyez sur ce bouton pour effectuer votre sélection (Voir **TABLEAU 1**).

HANDICAP OPTION

Si vous le souhaitez, vous pouvez régler le niveau de difficulté du jeu différemment pour chaque équipe. Appuyez sur le bouton HANDICAP et l'affichage indique alors pour quelle équipe on peut être modifier le niveau. Utilisez le bouton OPTION pour régler la valeur du handicap (Voir **TABLEAU 2** pour les réglages disponibles).

START — Quand le lancement de jeu (game setup) est terminé, appuyez sur le bouton HOLD/START pour commencer la partie.

Nota: Voir la section DESCRIPTION et l'illustration pour description sur la Fenêtre Lancement.

Exemple:

1. Appuyez sur GAME pour sélectionner le jeu "_01". Ensuite, appuyez sur OPTION pour régler la valeur initiale du score sur 501.
2. Appuyez sur PLAYER puis régler le nombre de joueurs sur 5. L'ordinateur assigne automatiquement 4 équipes et met le Joueur 1 (P1) et le Joueur 5 (P5) dans la même équipe, Équipe 1.
3. Les Joueur 1 et Joueur 5 sont des débutants. Appuyez sur HANDICAP et "Sr1" (pour SCORE 1) apparaît sur l'affichage. Appuyez sur OPTION pour changer la valeur initiale du SCORE 1 sur "301". L'Équipe 1 va maintenant commencer la partie à partir de 301 points.
4. Le Joueur 3 (P3) est un joueur meilleur. Appuyez sur HANDICAP jusqu'à ce que "Sr3" apparaisse. Appuyez sur OPTION et réglez la valeur initiale de SCORE 3 sur "701"
5. Aucun handicap n'est établi pour les Joueur 2 et Joueur 4 (P2 et P4). Par conséquent, les points initiaux de SCORE 2 et de SCORE 4 sont "501".
6. Appuyez sur HOLD/START pour commencer la partie

TABLEAU 1: Répartition des Équipes

Nº Joueurs	**Nº Équipes**	**Équipe 1 (SCORE 1)**	**Équipe 2 (SCORE 2)**	**Équipe 3 (SCORE 3)**	**Équipe 4 (SCORE 4)**	**Nota**
1_P	1_*t*	P1				par défaut
2_P	2_*t*	P1	P2			par défaut
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		par défaut
4_P	4_*t*	P1	P2	P3	P4	par défaut

	3_*t* 2_*t*	P1, P4 P1, P3	P2 P2, P4	P3		
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	par défaut
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	par défaut
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	par défaut
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	par défaut

TABLEAU 2: Liste des parties et Handicaps

GAME	OPTION		HANDICAP	
Group	**Code**	**Jeu de Fléchettes**	**Plage**	**Degrés**
_01	301	301	de 301 à 1001	par 100 points
	501	501	de 301 à 1001	par 100 points
	601	601	de 301 à 1001	par 100 points
	701	701	de 301 à 1001	par 100 points
	801	801	de 301 à 1001	par 100 points
	901	901	de 301 à 1001	par 100 points
	1001	1001	de 301 à 1001	par 100 points
lea	301	League 301	de 301 à 1001	par 100 points
	501	League 501	de 301 à 1001	par 100 points
	601	League 601	de 301 à 1001	par 100 points
	701	League 701	de 301 à 1001	par 100 points
	801	League 801	de 301 à 1001	par 100 points
	901	League 901	de 301 à 1001	par 100 points
	1001	League 1001	de 301 à 1001	par 100 points
rc	*rc*	Round the Clock	de No. 1 à 9	1 numéro
	S_O	Shoot-Out	de 0 à 9 points	ajout d'1 point
	SH	Shanghai	de No. 1 à 9	1 numéro
	1-2	Halve-It	de 0 à 950 points	ajout de 50 points
C*u*2	C*u*2	Count Up 200	de 0 à 150 points	ajout de 50 points
	C*u*4	Count Up 400	de 0 à 350 points	ajout de 50 points

	Cu6	Count Up 600	de 0 à 550 points	ajout de 50 points
	Cu8	Count Up 800	de 0 à 750 points	ajout de 50 points
	Cu0	Count Up 1000	de 0 à 950 points	ajout de 50 points
	H*i*	High Score	de 0 à 500 points	ajout de 50 points
O‾	O‾	Overs	de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie
	U_	Unders	de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie
	b-6	Big-6	de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie
C*ri*	C*ri*	Cricket -(Standard)	0, 20, 25	(voir la note)
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
	C*ut*	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
	P*u*P	Killer Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
			Note: "0": aucun ordre spécifique. "20": doit conclure la série de 20, 19, 18, 17, 16, 15 à Bull. "25": doit conclure la série Bull, 15, 16, 17, 18, 19 à 20.	
*bi*L	*bi*L	Billiard	place No. 20 à 11	occuper 1 place
	*m*f	Minefield	place No. 20 à 11	occuper 1 place
	PAC	Pachisi	place No. 20 à 11	occuper 1 place
	H*ot*	Hot Potato	place No. 20 à 11	occuper 1 place

FONCTIONS SPECIALES

DOUBLE

Vous pouvez choisir, pour les jeux 301-1001 et League 301-1001, des réglages supplémentaires afin de rendre la partie plus passionnante (voir INSTRUCTIONS). Vous pouvez modifier ce réglage à tout moment avant ou pendant une partie afin de donner un avantage au joueur le moins expérimenté. Les réglages disponibles sont:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT

Appuyez sur ce bouton avant le prochain lancer pour que le score de la fléchette qui ne reste pas sur la cible ne soit pas comptabilisé. Dans de nombreux tournois, les fléchettes qui chutent ne sont pas comptabilisées.

SOLITAIRE

Appuyez sur ce bouton pour activer la fonction automatique de changement de joueur. Quand 3 lancers ont été enregistrés sur la cible, l'ordinateur changera automatiquement de joueur. Ceci est idéal pour un joueur unique avec une poignée de fléchettes ou qui souhaite s'entraîner. *Cette fonction est uniquement valide après le début de la partie.*

SOUND VOLUME

Ce bouton permet de régler le volume du haut-parleur. Il y a 7 niveaux allant de sans son à volume maximum.

HOLD

Pendant une partie, la pression du bouton HOLD/START déclenche une pause. Ceci est pratique par exemple pour éviter de modifier accidentellement le score en retirant les fléchettes de la cible. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour continuer la partie.

RESET

La pression de ce bouton déclenche une interruption pour repasser en mode de réglage. Tous les réglages de la dernière partie sont conservés. Vous pouvez choisir de modifier les réglages ou d'appuyer sur le bouton START pour recommencer la partie. Appuyez deux fois sur le bouton RESET pour supprimer les réglages de HANDICAP.

LA PARTIE

1. Un gros point dans la respectif fenêtre SCORE indique au tour de quelle *équipe* c'est, et le symbole, "P_1", "P_2", etc., indique au tour de quel *joueur* c'est de lancer les fléchettes. Chaque joueur a le droit de jouer 3 fléchettes par tour. Les trois petits points sur l'affichage "ACTUAL SCORE" indiquent combien de lancers restent disponibles pour ce tour-là.
2. Ce jeu de fléchettes intelligent peut compter des scores cumulatifs et révéler automatiquement la cible ou des conseils (voir **TABLEAU 3**). Un simple, double, ou triple est signalé avant les chiffres. Un simple est indiqué par un tiret bas, par exemple "_18" indique un 18 simple. Un double est indiqué par 2 tirets ou un "*d*", tel que "=18" ou "*d*18". Un triple est indiqué par 3 tirets ou un "*t*". Un Simple dans le mille de la cible est indiqué par sa valeur nominale - "25".
3. Attendez toujours que la cible ait fini d'émettre le signal "prêt" avant de lancer les fléchettes.
4. A la fin de chaque tour, la cible se place automatiquement sur "Hold" (à moins que vous n'ayez choisi la fonction Solitaire). Retirez les fléchettes et appuyez sur le bouton PLAYER pour continuer.
5. La partie est finie quand la place finale de toutes les équipes est déterminée. Chaque affichage montre en alternance le score final et la place de l'équipe.

TABLEAU 3: Information Indiquée sur les Affichages

Jeu de Fléchettes	Actual Score	Score du Joueur/Équipe	Tableau des Scores de Cricket
301-1001, League 301-1001	(Dart-Out) → Score de tir réussi → Score de tour	Score cumulatif	Marque Double In/Out ou Master Out réglage
Round the Clock	Nombre atteint	Cible	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Cible → Nombre atteint	Score cumulatif	
Count-Up, High Score	Score de tour	Score cumulatif	

Overs, Unders	Score de tir réussi	Cible → Score total 3-fléchettes	Vies restantes
Big-6	Nombre atteint	Cible	Vies restantes
Cricket: *Standard* et *Cut Throat*	Nombre atteint	Score cumulatif	Marquage Cricket
Cricket: *No Score* et *Killer*	Nombre atteint	0	Marquage Cricket
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Conseil → Nombre atteint	Position points finals	Carte routière de Jeu (Curseur de marques, barrière et réussite).
Minefield	Conseil → Nombre atteint	Vies restantes	Carte routière de Jeu (Curseur de marques, pièges et réussite).

INSTRUCTIONS DE JEU

301-1001

C'est le jeu de fléchettes le plus populaire, celui que l'on joue dans la plupart des ligues et des tournois. Chaque joueur démarre la partie avec un score de 301 points (ou 501, 601, etc.). A la fin de chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le joueur qui, le premier, parvient exactement à zéro a gagné. La partie peut continuer jusqu'à ce que l'on ait déterminé les 2e, 3e, et 4e places.

Busting Rule: Si le joueur dépasse le score nécessaire pour obtenir exactement zéro, le tour est annulé et le score repasse à la valeur qu'il avait avant le tour.

Pour rendre la partie plus intéressante, vous pouvez utiliser le bouton DOUBLE pour définir des restrictions supplémentaires sur la manière de commencer et de terminer la partie. Les possibilités sont:

Open In: l'enregistrement du score débute dès qu'un nombre quelconque est atteint.

Open Out: le joueur peut terminer la partie en touchant un nombre quelconque ramenant exactement le score à zéro.

Double In: pour pouvoir commencer, le joueur doit toucher un nombre du double anneau ou un double Bull's Eye. Aucun résultat ne sera comptabilisé avant que cette condition ne soit remplie.

Double Out: pour gagner, le joueur doit atteindre un double ou un double Bull's Eye ramenant exactement le score à zéro. Un résultat qui ramène le score à "1" est BUST pour le joueur.

Master Out: pour gagner, le joueur doit atteindre un double, un double Bull's Eye ou un triple ramenant exactement le score à zéro. Si le score est "1", le résultat est BUST.

Dart Out Feature: dans les compétitions professionnelles, les parties se jouent habituellement en Double Out. Lorsque le score passe en-dessous de 170 points, le joueur peut faire un double out et gagner la partie avec les trois lancers de son tour. La cible calcule automatiquement le score et donne des indication pour le Dart Out. Les indications sont affichées une par une dans l'ordre suggéré. Si le joueur manque la première suggestion et s'il a toujours la possibilité de terminer avec ses deux lancers restants, la cible propose de nouvelles suggestions pour le Dart Out. Aucune indication ne sera affichée si le score est inférieur à 40 car il devient très simple de calculer soi-même la combinaison.

LEAGUE 301-1001

C'est la version d'équipe de la partie 301-1001 très prisée dans les ligues. Il y a toujours 2 équipes et 4 scores à suivre. Les joueurs 1 et 3 s'opposent aux joueurs 2 et 4. La partie se joue de la même manière que la partie 301-1001 individuelle. Le joueur qui parvient le premier à ramener son score à zéro exactement fait gagner son équipe. Mais il y aussi la "*Freeze Rule*" qui gèle les scores.

Freeze Rule: un joueur ne peut quitter la partie si le score résiduel de son partenaire est supérieur à la somme des scores de leurs opposants (un ex-aequo permet de quitter la partie). Un joueur "gelé" ne peut que tenter de faire baisser son score le plus possible et espérer que son partenaire gagnera. Si un joueur gelé atteint zéro, la partie est ratée.

Cette règle a pour but de faire en sorte que l'équipe victorieuse soit celle qui fasse preuve des meilleures performances combinées et que personne ne puisse gagner la partie sans l'aide de son partenaire. De plus, cette cible permet de définir un handicap distinct pour chaque joueur pour les parties de ligue. Le jeu en équipes peut aussi être pratiqué à 8 avec deux joueurs pour un score et deux équipes de quatre.

ROUND THE CLOCK

Le joueur essaie d'atteindre les nombres 1 à 20 dans l'ordre. Lorsqu'un nombre est atteint, la partie avance pour le lancer du prochain nombre. Le premier joueur à toucher le 20 gagne. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples car ils sont dénombrés comme un coup.

SHOOT-OUT

Grâce à l'électronique intelligente, ce jeu est encore plus passionnant que *Round-The-Clock*. L'ordinateur détermine au hasard la cible à toucher. Vous avez 10 secondes pour lancer la fléchette. Un coup réussi compte pour 1 point. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples. Si le délai de 10 secondes expire, on considère que la fléchette a été lancée, mais qu'elle a manqué la cible. La cible à atteindre est redéfinie après chaque lancer. Le joueur qui obtient le premier 15 points a gagné.

SHANGHAI

Cette partie est similaire à *Round-The-Clock*, sauf que les scores sont cumulés et que la partie est limitée à 7 tours ou 21 lancers. Les joueurs commencent par le 1 et avancent jusqu'au 20 et le Bull's Eye. Le coup n'est pas dénombré s'il sort de l'ordre de comptage. Si la cible est atteinte sur un double ou un triple, le nombre est compté 2x ou

3x. Exemple : un double 3 est compté comme 2x3=6 points. A la fin du 7e tour, le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

HALVE-IT

Cette partie est semblable à une partie de Jeopardy. Trois lancers infructueux peuvent faire dégringoler le score. Chacun débute la partie en visant le 12 et ensuite 13, 14, un double quelconque, 15, 16, 17, un triple quelconque, 18, 19, 29 et le Bull's Eye. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même numéro et passe ensuite au numéro supérieur au prochain tour. Un double ou un triple est compté 2x ou 3x le nombre de points. Si un joueur rate ses trois lancers, son score est divisé par deux. Plus le score est élevé, plus les conséquences de trois lancés ratés sont considérables. A la fin de la partie, le joueur accumulant le plus de points est déclaré vainqueur.

COUNT-UP

Une partie simple que quiconque peut jouer. Le but est de battre les autres joueurs en atteignant le premier un score défini. Les réglages disponibles sont : 200, 400, 600, 800 et 1000. Chaque joueur tente d'obtenir un score le plus élevé possible à son tour et le score final peut dépasser le score prédéfini.

HIGH SCORE

Cette partie ressemble à *Count-Up*, sauf qu'elle s'achève à l'issue du 7e tour. Le joueur qui cumule le plus de points est déclaré vainqueur.

OVERS

Ceci est une partie simple et rapide. Le joueur essaie d'atteindre un résultat supérieur ou égal au résultat du tour précédent. Si le total de trois lancers d'un joueur est inférieur au résultat précédent, une "vie" lui est retirée. Par défaut, chaque joueur dispose de trois vies. Toutefois, la définition d'un handicap peut porter à 7 le nombre de vies du joueur. Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

UNDERS

Cette partie est similaire à *Overs*, sauf que le but à atteindre est de battre le total le plus bas de trois lancers. Si le total de trois lancers est supérieur au résultat enregistré, une "vie" est retirée au joueur. Si un joueur passe son lancer, s'il touche la cible en-dehors de la zone à atteindre ou si la fléchette est éliminée (par ex. si le bouton bounce-out a été appuyé), le joueur est pénalisé de 60 points (3x20, le score maximum pouvant être obtenu avec une fléchette). Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

BIG-6

Le joueur tente d'obtenir la chance de choisir sa prochaine cible en atteignant d'abord la cible actuelle. Le 6 simple doit être visé en premier au début de la partie. Sur ses trois lancers, le joueur doit atteindre la cible une fois pour préserver ses vies. Si le premier ou le second lancer est couronné de succès, le joueur a alors la possibilité de choisir sa prochaine cible. Les simples, doubles et triples sont considérés comme des cibles différentes. La stratégie consiste à choisir la cible la plus difficile pour l'adversaire comme "triple-20" ou "double-Bull's Eye". Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

CRICKET – (Standard)

Cricket est une partie très populaire en Amérique et en Europe centrale. Les joueurs adoptent des stratégies offensives ou défensives selon l'état de la partie. A n'importe quel moment de la partie, chaque joueur peut essayer d'augmenter le score ou d'empêcher ses adversaires de marquer des points.

La partie se joue avec les numéros 15 à 20 et avec le Bull's Eye. Chaque joueur doit atteindre un numéro à 3 reprises pour le FERMER. Un simple est décompté 1 marque, un double 2 marques et un triple 3 marques. Après qu'un numéro a été fermé, les marques restantes sont converties en score égal au numéro. Toutefois, si un numéro est fermé par tous les joueurs (*ALL CLOSED*), ce numéro ne pourra être utilisé pour le cumul des scores. Le vainqueur est celui qui atteint le score le plus élevé et ferme le premier tous les numéros. Si les scores sont ex-aequo, le joueur qui ferme tous les numéros le premier est le vainqueur.

La stratégie peut être très différente si la partie est jouée avec la condition stipulant que les numéros doivent être fermés dans un certain ordre. Utilisez la fonction HANDICAP pour choisir les variantes comme : "de 20 à 15 et Bull" ou "Bull et de 15 à 20". Les numéros doivent alors être fermés dans l'ordre requis. Vous vous apercevrez de la différence après avoir joué quelques parties de cette manière.

NOTA: voir la section DESCRIPTION pour la note spéciale sur le Tableau des Scores de Cricket.

NO SCORE CRICKET

Ceci est une version simplifiée de *Cricket*. Le but poursuivi est de fermer tous les numéros le plus rapidement possible. Aucun point n'est accordé si un numéro fermé est visé à un moment quelconque.

CUT THROAT CRICKET

C'est la version inverse de *Cricket* pour ce qui concerne le score. Elle est très appréciée pour des parties à 3 joueurs. Deux joueurs s'entendent pour éliminer le troisième avant de s'affronter entre eux.

Après qu'un numéro a été fermé, un toucher pour le score est ajouté au résultat de l'adversaire. Le plus haut score cumulé est celui de la partie en train de perdre. Toutefois, aucun point ne sera ajouté à un joueur dont le numéro est déjà fermé. Le vainqueur est celui dont le score sera le plus faible et qui aura fermé le premier tous les numéros. Si un joueur a fermé en premier tous les numéros, mais si son score est plus élevé, il doit continuer de marquer des points pour faire augmenter le score de son adversaire ou lui faire égaler le sien. Ainsi, la meilleure stratégie à adopter est de fermer tous vos numéros le plus rapidement possible pour empêcher vos adversaires de vous donner des points tout en bénéficiant de la chance de pénaliser les autres joueurs.

KILLER CRICKET

Cette partie ressemble beaucoup à *No Score Cricket* avec un raffinement supplémentaire. Lorsqu'un numéro est fermé, le joueur a la possibilité d'empêcher son adversaire de marquer des points en visant le même numéro une nouvelle fois. Toutefois,

si le numéro de l'adversaire est déjà fermé, aucune marque ne sera retirée de l'adversaire. Ainsi, au lieu d'allumer une lumière, chaque marque positive en éteindra une sur le Tableau des Scores de Cricket.

Le joueur qui ferme le premier tous les numéros est le vainqueur.

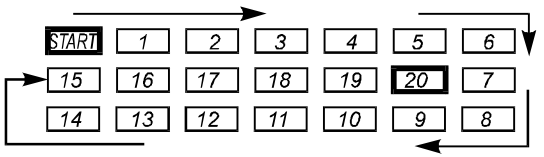
Exemple: Pour le numéro 19, le joueur 1 a touché 1 fois (d'où 1 lumière éteinte), le joueur 2 a touché 2 fois (d'où 2 lumières éteintes) et le joueur 3 a touché 3 fois (3 lumières éteintes). Le joueur 4 arrive et touche le triple 19 et ferme le numéro 19. Le joueur 4 vise et touche le simple 19 une nouvelle fois. En conséquence, les joueurs 1 et 2 sont rétrogradés avec une lumière allumée et le joueur 3 n'est pas affecté. Ainsi, les joueurs 1 et 2 sont rétrogradés à 1 coup de la fermeture du 19.

BILLIARD

Cette partie ainsi que les 3 suivantes sont de nouvelles créations faisant partie d'un nouveau groupe de jeux. Le but consiste à déplacer le curseur à partir de la position de départ pour occuper une place libre à l'extrémité. Pour chaque numéro touché, le curseur sera déplacé du nombre exact de places qu'il indique. Les doubles et les triples ne font pas de différence pas rapport à un simple. Si le curseur manque d'atteindre l'extrémité, lancez une nouvelle fléchette pour rattraper les places manquantes. Si le score dépasse le nombre de places à parcourir, le curseur change de sens à l'extrémité de l'échelle. Le curseur se déplace comme sur l'illustration. Lorsque l'emplacement à l'extrémité est occupé, l'extrémité est ramenée d'un emplacement vers le point de départ. Le vainqueur est celui qui parviendra à occuper toutes les places libres et à ramener le premier l'extrémité de l'échelle vers le point de départ.

Exemple:

1. Le joueur 1 démarre le jeu. L'afficheur indique "_20" et demande que le joueur 1 touche le 20 pour occuper le premier emplacement. Le joueur lance sa fléchette et touche le 5. Le curseur est alors déplacé vers l'emplacement marqué "5" de l'illustration.
2. La cible calcule automatiquement la différence et conseille au joueur au joueur 1 de faire "_15". Le joueur 1 vise le 15, mais atteint le 17. Le curseur avance alors de 15 places et dépasse l'extrémité de 2 emplacements pour s'arrêter sur le "18".
3. A présent, l'afficheur indique "_2". Le joueur 1 lance une troisième fléchette et atteint le "2". Le curseur s'arrête exactement sur le "20" et un air d'acclamation se fait entendre. L'afficheur indique maintenant "19", montrant que l'extrémité a été abaissée d'un emplacement, et il clignote pour demander le changement de joueur.



MINEFIELD

Ce jeu se joue pratiquement de la même manière que *Billiard*, sauf que 6 mines ont été placées au hasard. Vous pouvez passer sur une mine, mais ne pas vous arrêter sur

celle-ci. Si le curseur s'immobilise sur une mine, celle-ci explose et vous perdez une vie. Chaque joueur dispose de 3 vies. Si un joueur perd ses 3 vies avant d'avoir achevé la partie, il est alors exclu du jeu. Après l'explosion, l'emplacement, devient normal et ne présente plus aucun danger.

Si l'extrémité rencontre une mine, elle passe celle-ci et s'immobilise sur l'emplacement libre suivant. Vous n'avez donc pas besoin de compléter les emplacements minés. Toutefois, si une explosion se produit, l'emplacement est libéré et devra être complété. Le joueur qui complétera tous les emplacements le premier ou qui demeure le dernier vivant est le vainqueur.

PACHISI

Ce concept est inspiré d'un ancien jeu indien portant le même nom. Les règles sont similaires à celles de *Billiard,* sauf qu'il existe en plus une barrière entre le curseur et l'extrémité. Il vous faudra atterrir sur la barrière pour passer ce désagrément à votre adversaire. Sinon, le curseur ne pourra que se déplacer entre le point de départ et la barrière et n'atteindra jamais l'extrémité. Le joueur qui achève de compléter les emplacements et ramène le premier l'extrémité au point de départ est le vainqueur.

La barrière se situe toujours entre le point de départ et l'extrémité. Lorsque la barrière change de joueur, sa position est calculée selon les règles suivantes : (a) la position de la barrière à partir du point de départ représente "x" emplacements. (b) compter "x" emplacements à partir de la position du curseur du joueur auquel elle échoit. (c) si le nombre "x" est supérieur au nombre d'emplacements entre le curseur et l'extrémité, la barrière avance et recule entre les deux points du nombre "x" d'emplacements. Ces règles font en sorte que la barrière ne s'installe jamais au même endroit.

HOT POTATO

Ce jeu est similaire à *Pachisi*, à la différence près que la barrière s'appelle "Hot Potato" (patate chaude) et son effet est encore plus désagréable. En effet, si pendant le repositionnement la "patate chaude" tombe sur un emplacement occupé, elle en extrait le contenu et ramène l'extrémité un emplacement en arrière.

PANNES ET REMEDES

Aucune alimentation	Assurez-vous que l'adaptateur électrique AC est convenablement enfiché dans la prise secteur et la prise DC est bien reliée à la cible.
Aucun en-registrement des scores	Vérifiez que vous ne vous trouvez pas en mode de paramétrage ou que le jeu n'est pas en mode de veille. Vérifiez également qu'aucun segment de la cible ou bouton de fonction n'est coincé.

Segment ou bouton coincé

Il est possible que les segments de la cible se coincent momentanément pendant le transport ou pendant une partie. Si cela se produit, l'enregistrement automatique des points s'interrompt. Un signal d'avertissement retentit et l'afficheur clignote en indiquant le segment qui est coincé. Retirez précautionneusement la fléchette ou bougez le segment avec votre doigt pour le libérer. La partie peut ensuite se poursuivre et l'enregistrement des résultats n'est pas affecté.

Un bouton coincé provoquera lui aussi le gel de la cible. L'afficheur clignote en indiquant "*-F-*" et en émettant un signal d'alarme. Utilisez la même méthode que précédemment pour libérer précautionneusement le bouton coincé.

Extraction des pointes brisées

Les pointes en plastique sont plus sûres, mais elles ne durent pas indéfiniment. Si une pointe se brise et reste fichée dans la cible, essayez de la retirer avec une pince. Toutefois, si une pointe courte reste prise dans le segment en affleurant à peine sa surface, faites-lui traverser la cible, sa pointe douce n'endommagera pas les circuits à l'arrière. Néanmoins, nous vous recommandons d'utiliser la POINTE DOUCE d'une fléchette en bon état pour appuyer sur le morceau bloqué. Veillez à ne pas utiliser de pointe métallique pour cette opération. Un objet pointu pourrait causer des dommages s'il est pris trop profondément dans la cible. Notez que plus une fléchette est lourde, plus sa pointe a de chance de se rompre.

Interférences électriques ou électro-magnétiques

Exposée à des interférences électromagnétiques sévères, la cible peut fonctionner de manière désordonnée ou s'arrêter de fonctionner. Des exemples d'une telle situation sont : un orage violent, une surtension, une tension insuffisante ou la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes. Pour retourner à un fonctionnement normal, débranchez l'adaptateur AC pendant plusieurs secondes et rétablissez l'alimentation électronique. Veillez également à éloigner la source des interférences.

DESCRIPTIONS

1) **Simple:** nombre de points du numéro indiqué.
2) **Double:** nombre de points x 2.
3) **Triple:** nombre de points x 3.
4) **Bull's Eye:** la partie extérieure représente 25 points; le centre double bull représente 50 points.
5) **Catch-Ring:** récupérer la fléchette ratée, aucun score.
6) **Boutons de fonctions:** (voir la section POUR DEBUTER).
7) **Actual Score:** (voir **Tableau 3**)
8) **Score du Joueur/Équipe** (SCORE 1-4)**:** (voir **Tableau 3**)

9) **Indicateur de Tour:** montre à qui est le tour de lancer.

10) **Indicateurs de Fléchettes:** montre le nombre de lancers disponibles.

11) **Tableau Scores Cricket:** (voir **Tableau 3**)

12) **Indicateurs pour Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **et Master Out** *(MO).*

13) **Prise Jack DC:** Pour de l'adaptateur AC.

14) **Fenêtre Lancement:** (a) nombre de joueurs, (b) nombre d'équipes, (c) Sélection score d'équipe pour réglage handicap, (d) score initial, (e) nom de code du jeu de fléchettes.

Ce produit est conforme aux exigences de la Directive EMC 89/336/EEC et 93/68/EEC, et porte le marquage CE correspondant.

Nederlands

SOFT-TIP ELEKTRONISCH DARTSSPEL

FH-9600 Serie

Het dartsspel is al honderden jaren oud. Hendrik IV van Engeland en Karel VI van Frankrijk beoefenden volgens de overlevering reeds dit spel. Het spel is vermoedelijk ontstaan als variatie van het boogschieten of speerwerpen. De darts zoals die nu bij het spel worden gebruikt zijn in de loop der jaren door spelers ontwikkeld die vooral in de Engelse pubs het spel beoefenden. Ooit beschouwde men het als louter toeval als een speler het oorspronkelijk van een kurk gemaakte middenveldje van het bord (de “Bull” of "Bull's Eye") wist te treffen. Dat wil zeggen, men beschouwde het als een kansspel. Pas in 1908 kon een kastelein uit Leeds in een beroemd geworden rechtszitting het hof ervan overtuigen, dat goed dartsspelen wel degelijk een vaardigheid is. Sindsdien is darts erkend als gezelligheidsspel en serieuze sport. Er worden overal ter wereld toernooien gehouden, en het spel wordt door miljoenen personen beoefend.

Revolutionaire ontwikkelingen op het gebied van de elektronica hebben nieuwe dimensies toegevoegd aan het traditionele dartsspel. Er zijn nieuwe, spannende spelvarianten ontwikkeld. De score wordt tegenwoordig automatisch bijgehouden, en de software ziet er op toe dat de spelregels goed worden nageleefd. Of men nu jong of oud is, man of vrouw, spelend in teamverband of alleen, het dartsspel brengt mensen bij elkaar. Niet voor niets is het traditie bij het darten, dat men het spel begint en afsluit met het elkaar de hand schudden.

WAARSCHUWING: DARTS IS EEN SPEL VOOR VOLWASSENEN. KINDEREN EN JEUGDIGE PERSONEN MOGEN MET DIT APPARAAT UITSLUITEND ONDER TOEZICHT VAN VOLWASSENEN SPELEN. DE DRTS MOGEN NIET IN DE RICHTING VAN MENSEN WORDEN GEGOOID. DIT KAN ERNSTIGE VERWONDINGEN VEROORZAKEN. LEES DE GEBRUIKSAANWIJZING AANDACHTIG.

Wees zorgvuldig bij het uitpakken van het bord. Zorg dat u weet waar alle bedieningsorganen voor dienen en hoe het bord werkt voordat u gaat spelen. Als u vermoedt dat het bord niet juist werkt, leest u dan eerst het hoofdstuk “MOGELIJKE PROBLEMEN” een keer goed door.

ONDERHOUD VAN HET BORD

LET OP! Dit bord is alleen geschikt voor **SOFT-TIP DARTS**. *Het werpen van normale darts met een metalen punt zal blijvende schade aan het bord toebrengen.*

⇒ **Pas uw houding en de kracht van de worp aan.** Om de dart in het bord te gooien is maar weinig kracht nodig. Het aanbevolen dartsgewicht voor elektronische borden zoals dat door veel dartsbonden en toernooiorganisatoren wordt aangehouden is slechts 16 gram. Zie het hoofdstuk “TIPS EN TRUCS”.

⇒ **Gebruik dartpunten van het juiste type.** Om de kans dat darts niet in het bord blijven zitten zo klein mogelijk te houden dient u zachte dartpunten van hetzelfde type dat oorspronkelijk bij het bord werd geleverd te gebruiken (bijvoorbeeld van het merk

SMARTNESS). Kies voor een elektronisch bord punten die niet langer zijn dan nodig is, want die verbuigen of breken sneller. Zie het hoofdstuk “MOGELIJKE PROBLEMEN” voor het uit het bord verwijderen van afgebroken punten.

⇒ **Gebruik uitsluitend het netvoedingsapparaat dat bij het bord werd geleverd.**

⇒ **Gebruik het bord bij voorkeur binnenshuis en vermijd extreem hoge of lage temperaturen.**

⇒ **Laat het bord niet nat worden en gebruik het niet in erg vochtige ruimten.**

⇒ **Gebruik om het bord schoon te maken een doekje dat u bevochtigt in een sopje met wat afwasmiddel en vervolgens goed uitwringt.**

TIPS AND TRUCS

TIP 1: De juiste houding voor het werpen is die, waarbij uw hand, elleboog, schouder, heup en voet zich op één lijn bevinden. Als u rechts bent, ga dan met de rechterzijde van uw lichaam naar het bord gericht staan. Plaats uw gewicht op uw naar voren gebrachte rechtervoet en leun enigszins naar voren, waarbij u met uw linkervoet uw evenwicht bewaart. Als u links bent gaat u met uw linkerkant naar het bord staan.

TIP 2: Bij het werpen moet u de beweging vanuit uw elleboog maken. Houd uw lichaam zoveel mogelijk onbeweeglijk en gebruik bij het werpen alleen uw hand, pols en onderarm. Breng uw onderarm iets naar achteren en gooi de dart met een soepele beweging naar het bord. Volg de vlucht van de dart met uw arm ook nadat u de dart hebt losgelaten, waarbij u met uw wijsvinger naar het punt wijst waarop u richtte.

TIP 3: Trek de dart met een rechtsom draaiende beweging uit het bord.

TIP 4: Oefenen, oefenen en nog eens oefenen is het enige wat u tot een werkelijk goede dartsspeler kan maken.

HET INSCHAKELEN VAN HET BORD

Dit elektronische dartsbord schakelt zichzelf uit als het een tijdje niet gebruikt wordt. Het bord gaat dan in sluimerstand. Een aan/uit-schakelaar is er niet. Als de netvoeding is aangesloten en de stekker in het stopcontact zit kunt u het bord gaan gebruiken. Als er langer dan 5 minuten niet gegooid is gaat het bord vanzelf in sluimerstand: alle lampjes en displays gaan dan uit. Het bord onthoudt echter wel de score en overige spelgegevens, zolang de voeding maar aangesloten blijft. Als u wilt verderspelen hoeft u slechts op de GAME-toets te drukken en het bord is weer gereed.

OM TE BEGINNEN

INSTELLEN VAN HET SPEL

GAME — Druk op deze knop om een van de spelgroepen te kiezen. De eerste keuzemogelijkheid van de groep wordt op het scherm getoond.

OPTION — Druk op deze knop om andere mogelijkheden in de groep te kiezen. De diverse spellen hebben codenamen. Controleer aan de hand van **TABEL 2** welke spellen beschikbaar zijn.

PLAYER — Druk op deze knop om het aantal spelers te kiezen. De computer zal de spelers automatisch aan een aantal teams toewijzen (zie **TABEL 1**).

TEAM — Indien je het van te voren vastgestelde aantal teams wilt wijzigen (de "*Default*" instelling), druk dan op deze knop om zelf een selectie te maken (zie **TABEL 1**).

HANDICAP OPTION

Indien gewenst kan je de moeilijkheidsgraad van het spel voor elk team afzonderlijk instellen. Druk op de HANDICAP knop en het scherm laat zien voor welk team je de handicap kan wijzigen. Druk op de OPTION knop om de wijziging in te voeren (zie **TABEL 2** voor de beschikbare instellingen).

START — Wanneer je klaar bent met alle instellingen, druk dan op de HOLD/START knop om met het spel te beginnen.

NB. Zie de opmerking betreffende de "Scherminstellingen" in de BESCHRIJVINGEN en afbeelding.

Voorbeeld:

1. Druk op de GAME knop om game "_01" te selecteren. Druk vervolgens op de OPTION knop om de beginscore op 501 te zetten.
2. Druk op de PLAYER knop en stel het aantal spelers in op 5. De computer verdeelt deze 5 spelers automatisch over 4 teams en plaatst speler 1 (P1) en speler 5 (P5) in hetzelfde team, nl. Team 1.
3. Spelers 1 en 5 zijn beginnelingen. Druk op de HANDICAP knop en "Sr1" (voor SCORE 1) verschijnt op het scherm. Druk op de OPTION knop om de beginscore van SCORE 1 te wijzigen in "301". Team 1 zal nu aan het spel beginnen met een beginscore van 301.
4. Speler 3 (P3) is een betere Speler. Druk op de HANDICAP knop tot dat "Sr3" op het scherm verschijnt. Druk op de OPTION knop en stel voor SCORE 3 de beginwaarde in op "701"
5. Voor spelers 2 en 4 (P2 en P4) wordt geen handicap ingesteld. Als gevolg daarvan blijft "501" het uitgangspunt voor SCORE 2 en SCORE 4.
6. Druk op de HOLD/START knop om met het spel te beginnen.

TABEL 1: Team Toewijzing

Aantal Spelers	Aantal Teams	Team 1 (SCORE 1)	Team 2 (SCORE 2)	Team 3 (SCORE 3)	Team 4 (SCORE 4)	Remark
1_P	1_*t*	P1				default
2_P	2_*t*	P1	P2			default
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		default
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	default
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	default
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	default
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	default
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	default

TABEL 2: Lijst van de Spellen en Handicaps

SPEL	SPELVARIANT		HANDICAP	
Groep	Code	Dartsspel	Mogelijke keuzes	Instellen in stappen van
_01	301	301	301 tot 1001 punten	100 punten
	501	501	301 tot 1001 punten	100 punten
	601	601	301 tot 1001 punten	100 punten
	701	701	301 tot 1001 punten	100 punten
	801	801	301 tot 1001 punten	100 punten
	901	901	301 tot 1001 punten	100 punten
	1001	1001	301 tot 1001 punten	100 punten
lea	301	League 301	301 tot 1001 punten	100 punten
	501	League 501	301 tot 1001 punten	100 punten
	601	League 601	301 tot 1001 punten	100 punten
	701	League 701	301 tot 1001 punten	100 punten
	801	League 801	301 tot 1001 punten	100 punten

	901 1001	League 901 League 1001	301 tot 1001 punten 301 tot 1001 punten	100 punten 100 punten
rc	*rc* S_O SH 1-2	Round the Clock Shoot-Out Shanghai Halve-It	Nrs. 1 tot 9 0 tot 9 punten Nrs. 1 tot 9 0 tot 950 punten	1 nummer 1 punt 1 nummer 50 punten
C*u*2	C*u*2 C*u*4 C*u*6 C*u*8 C*u*0 H*i*	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600 Count Up 800 Count Up 1000 High Score	0 tot 150 punten 0 tot 350 punten 0 tot 550 punten 0 tot 750 punten 0 tot 950 punten 0 tot 500 punten	50 punten 50 punten 50 punten 50 punten 50 punten 50 punten
O¯	O¯ U_ *b*-6	Overs Unders Big-6	3 tot 7 levens 3 tot 7 levens 3 tot 7 levens	1 leven 1 leven 1 leven
C*ri*	C*ri* *no* C*ut* P*u*P	Cricket -(Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25	(zie OPMERKING) (zie OPMERKING) (zie OPMERKING) (zie OPMERKING)
			OPMERKING: "0": hoeft niet in een bepaalde volgorde. "20": moet in aflopende volgorde van 20, 19, 18, 17,16,15 en tenslotte de Bull. "25": moet in de volgorde Bull, 15, 16, 17, 18, 19 en 20.	
*bi*L	*bi*L *m*f PAC H*ot*	Billiard Minefield Pachisi Hot Potato	Nrs. 20 tot 11 vullen Nrs. 20 tot 11 vullen Nrs. 20 tot 11 vullen Nrs. 20 tot 11 vullen	1 nummer 1 nummer 1 nummer 1 nummer

SPECIALE FUNCTIES

DOUBLE

Bij de spelen 301-1001 en League 301-1001 kunt u nog een paar instellingen veranderen waardoor het spel spannender wordt (zie SPELAANWIJZINGEN). Deze instellingen kunnen voor, maar ook tijdens het spel worden gewijzigd, bijvoorbeeld om een speler die veel pech heeft “in het spel te houden”. U kunt de volgende instellingen veranderen:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT

Druk deze toets in om de punten van de vorige worp te wissen. Dat kunt u doen als u wel punten hebt gescoord, maar de dart daarna uit het bord is gevallen. Bij veel toernooien tellen zulke punten niet.

SOLITAIRE

Druk op deze knop om automatisch van speler te wisselen. Wanneer er 3 gegooide darts zijn geregistreerd, zal het bord automatisch van speler wisselen. Dit is ideaal voor één enkele speler die met een handvol darts aan het oefenen is. *Deze optie is alleen maar beschikbaar na begin van het spel.*

SOUND VOLUME

Met deze knop kan je de geluidssterkte aanpassen. Er is een keuze uit 7 mogelijkheden; vanaf uitgeschakeld tot aan maximum volume.

HOLD

Druk op de HOLD/START toets om tijdens het spel het bord even "dood" te maken. Dat kan handig zijn om te voorkomen dat bij het uittrekken van de darts per ongeluk een worp wordt geregistreerd. Druk nogmaals op de toets om met het spel verder te gaan.

RESET

Als u op deze toets drukt wordt het spel afgebroken en kunt u de spelinstellingen veranderen. Het verschil met de GAME toets is dat alle varianten en handicaps van het laatst gespeelde spel reeds zijn ingevuld. Als u zonder iets te veranderen op de START toets drukt wordt een nieuw spel met deze instellingen gestart. Als u tweemaal achtereen op de RESET toets drukt worden de laatste handicap-instellingen gewist.

HET SPELEN VAN HET SPEL

1. Een grotere stip in het SCORE venster geeft aan welk *Team* aan de beurt is, en het teken, "P_1", "P_2", geeft aan welke *Player* van dat team moet gaan gooien. Elke speler mag per keer 3 darts gooien. De drie kleine stippen op het scherm (ACTUAL SCORE) geven het nog te gooien aantal darts per beurt aan.
2. Dit slimme dartspel kan totaalscores bijhouden en kan automatisch doelen en aanwijzingen laten zien (zie **TABEL 3**). "Single", "double" of "triple" wordt met een streepje voor de cijfers aangegeven. Een "single" wordt aangegeven met een enkel laag streepje, bijvoorbeeld "_18" geeft aan een "Single 18". Een "double" wordt aangegeven met 2 streepjes of met een "*d*", bijvoorbeeld met "=18" of "*d*18". Een "triple" wordt aangegeven met 3 streepjes of een "*t*". Een "Single Bull's Eye" wordt aangegeven met het feitelijke puntenaantal - "25".
3. Wacht altijd met gooien totdat het bord het "klaar"-signaal heeft gegeven.
4. Als een speler's beurt voorbij is wordt het bord automatisch "dood", net alsof u op de HOLD toets hebt gedrukt (behalve bij de spelvariant SOLITAIRE). Trek de darts uit het bord en druk op de PLAYER toets om met het spel verder te gaan.
5. Het spel beëindigd wanneer de uiteindelijke score van alle teams wordt bepaald. Elk scherm geeft afwisselend de uiteindelijke score en de plaats van het team aan.

TABEL 3: Op het Scherm Getoonde Informatie

Dartsspel	Actual Score	Score Speler/Team	Cricket Scorebord

301-1001, League 301-1001	(Dart-Out tip)→Dart getroffen punten → Punten van de beurt	Totaal score	Markeer Double In/Uit of Master Uit Instelling
Round the Clock	Dart getroffen getal	Doel	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Doel → Dart getroffen getal	Totaal score	
Count-Up, High Score	Punten van de beurt	Totaal score	
Overs, Unders	Dart getroffen punten	Doel → 3-Dart totaal score	Resterende levens
Big-6	Dart getroffen getal	Doel	Resterende levens
Cricket: *Standard* en *Cut Throat*	Dart getroffen getal	Totaal score	Cricket markering
Cricket: *No Score* en *Killer*	Dart getroffen getal	0	Cricket markering
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Tip → Dart getroffen getal	het Laatst Veldje	Overzicht spel (Geeft cursor [pion], barrière en prestatie aan)
Minefield	Tip → Dart getroffen getal	Resterende levens	Overzicht spel (Geeft cursor [pion], vallen en prestatie aan)

SPELINSTRUCTIES

301-1001

Dit is het dartsspel zoals het door de meeste darters gespeeld wordt, ook in competities en bij toernooien. Alle spelers beginnen met 301 punten (of 501, 601... afhankelijk van de variant). Na elke beurt wordt het in die beurt in totaal gegooide aantal punten van de beginscore afgetrokken. De speler die het eerst precies nul punten overhoudt heeft gewonnen. Er kan ook doorgespeeld worden om de 2^{e} t/m 4^{e} plaats.

Bust-regel: Als een speler tegen het eind van het spel meer punten gooit dan hij nog over heeft geldt die beurt als een *bust* (ongeldig). De speler blijft op hetzelfde aantal punten staan als voor de beurt.

Het spel kan extra spannend gemaakt worden door het instellen van extra beperkende regels. Dat doet men door middel van de DOUBLE toets. De varianten die kunnen worden ingesteld zijn:

Open In: Het spel begint zodra een speler een punt maakt.

Open Out: Om het spel te winnen telt elke worp die het puntenaantal precies tot nul reduceert.

Double In: De punten voor een speler beginnen pas af te tellen als deze een worp heeft gedaan die dubbele punten oplevert, of als hij/zij de dubbele Bull raakt.

Double Out: Om het spel te winnen telt alleen een worp die dubbele punten oplevert, of een worp in de dubbele Bull, die het puntenaantal op nul brengt. Als er na drie worpen nog één punt overblijft geldt de beurt als *bust.*

Master Out: Om het spel te winnen telt alleen een worp die dubbele of driedubbele punten oplevert, of een worp in de dubbele Bull, die het puntenaantal op nul brengt. Als er na drie worpen nog één punt overblijft geldt de beurt als *bust.*

Hulp voor Dart Out: Bij dartcompetities voor professionals wordt doorgaans gespeeld met de Double Out regel. Als de score van een speler 170 punten of minder bedraagt is het voor een goede speler in principe mogelijk om altijd op nul punten uit te komen in één worp. Het bord rekent in dat geval automatisch uit welke combinatie de speler moet gooien om te winnen, en toont voor elke worp de vereiste score. Als een speler misgooit, dan berekent het bord of er nog een andere winnende combinatie met de reeds gegooide punten mogelijk is, en toont die in dat geval in het display. Bij een resterend puntenaantal van 40 of minder geeft het bord geen aanwijzingen meer, omdat de speler de juiste Dart Out combinatie dan gemakkelijk zelf kan uitrekenen.

LEAGUE 301-1001

Dit is een variant van het 301-1001 spel dat door teams wordt gespeeld en heel populair is als in competitieverband gespeeld wordt. Er zijn altijd twee teams, en per team worden er vier scores bijgehouden. Speler 1 en Speler 3 spelen altijd tegen Speler 2 en Speler 4. Verder gelden dezelfde regels als bij het 301-1001 spel voor individuele spelers. Om te winnen is het voldoende als één speler van een team op precies nul punten uitkomt. Er geldt echter de zogenaamde *freeze* regel.

Freeze Regel: Een speler kan het spel niet “uit” maken als de resterende score van zijn teamgenoot hoger is dan de som van de beide scores van de spelers van het andere team. (Bij een gelijk aantal punten geldt de regel niet.) De speler die *frozen* is kan slechts proberen om zijn score zo laag mogelijk te krijgen en hopen dat zijn teamgenoot de wedstrijd wint. Als een frozen speler op nul punten uitkomt dan geldt die worp als *bust* (hij kan het spel immers niet uitmaken).

Het doel van deze regel is ervoor te zorgen, dat het team dat wint ook gemiddeld de beste spelers heeft, en dat elke speler om te winnen niet buiten de hulp van zijn of haar partner kan. Voor elke speler kan bij dit bord echter individueel een handicap worden ingesteld. Er kan ook gewerkt worden met acht spelers, waarbij steeds twee spelers voor dezelfde score gooien en elk team dus vier spelers telt.

ROUND THE CLOCK

Hierbij gaat het erom de segmenten 1 t/m 20 in de juiste volgorde te raken. Een verkeerd segment geraakt telt niet. De speler die het eerst 20 moet gooien en daarin slaagt heeft gewonnen. Er wordt bij dit spel geen onderscheid gemaakt tussen enkele, dubbele en driedubbele punten (overal in het segment telt).

SHOOT-OUT

Dankzij de intelligentie die in het bord zit “ingebakken” kunt u een variant van *Round-The-Clock* spelen die spannender is en meer vaardigheid vraagt. Het te raken segment wordt door de computer in het bord willekeurig gekozen, en u hebt maar 10 seconden om uw dart te gooien. Als u daarin slaagt krijgt u 1 punt. Er wordt bij dit spel geen onderscheid gemaakt tussen enkele, dubbele en driedubbele punten (overal in het segment geldt). Als u niet binnen 10 seconden hebt gegooid geldt de worp als mis. Voor elke beurt wordt een nieuw segment gekozen. De speler die het eerst 15 punten heeft behaald heeft gewonnen.

SHANGHAI

Dit spel lijkt op *Round-The-Clock*, alleen worden de punten nu wel opgeteld. Er worden 7 ronden gespeeld (elke speler gooit 21 darts). Er moet weer eerst op segment 1 worden gegooid, dan op 2 en zo verder tot 20; het laatst moet de Bull worden geraakt. Punten die niet in het juiste segment worden gegooid tellen niet. Er wordt wel rekening gehouden met dubbele en driedubbele punten (dus als u op de zes moet gooien en u werpt in de driedubbele punten ring dan krijgt u 18 punten). De speler die na de 7e ronde het hoogste aantal punten heeft, wint.

HALVE-IT

Dit spel lijkt wel wat op Jeopardy. Als u in een beurt drie keer mis gooit kost u dat flink punten. Spelers beginnen met werpen op de 12, and vervolgens op de 13, 14, een willekeurig segment in de dubbele punten ring, de 15, 16, 17, een willekeurig segment in de driedubbele punten ring, de 18, 19, 20 en tenslotte op de Bull's Eye. Per beurt gooit u steeds op hetzelfde segment. Dubbele en driedubbele punten tellen twee respectievelijk drie keer. Als u drie keer mis gooit (of niet in het juiste segment) dan wordt uw totale score door twee gedeeld. Hoe hoger uw score, hoe harder dat aantikt. De speler die aan het eind van het spel het hoogste aantal punten heeft, wint.

COUNT-UP

Dit is een eenvoudig spel dat iedereen kan spelen. Het gaat erom wie het eerst tenminste een bepaald aantal punten haalt. U kunt het bord instellen op 200, 400, 600, 800 of 1000 punten. Spelers moeten proberen per beurt zoveel mogelijk punten te gooien. Elke combinatie is toegestaan en u mag over het maximum aantal punten heen.

HIGH SCORE

Dit spel lijkt op *Count-Up*, alleen krijgt elke speler niet meer dan 7 beurten. De speler die na 7 ronden het hoogste aantal punten heeft, heeft gewonnen.

OVERS

Dit is een eenvoudig spel dat niet lang duurt. Een speler moet proberen hetzelfde of een hoger aantal punten te gooien dan het tot dan toe hoogste gegooide aantal punten in één beurt. Slaagt hij daarin niet, dan verliest hij één “leven”. Elke speler begint het spel met drie “levens”. De speler die overblijft heeft gewonnen. Door het instellen van handicaps kan men ervoor zorgen, dat een speler tot maximaal 7 levens kan verliezen voordat hij “dood” is.

UNDERS

Dit spel lijkt op *Overs*, alleen gaat het er in dit geval om *minder* punten te gooien dan het laagst gegooide aantal. Gooit men hoger, dan verliest men een "leven". Niet gooien of het bord raken buiten het gebied dat punten oplevert, of het niet accepteren van een score gemaakt met een dart die uit het bord is gevallen (door het indrukken van de BOUNCE OUT toets) levert 60 strafpunten op (3 x 20 punten, het maximum aantal punten dat men in één worp kan gooien). De speler die overblijft heeft gewonnen.

BIG-6

Aan het begin van het spel moet de eerste speler een (enkele) zes gooien. Slaagt hij daar niet in binnen één beurt, dan verliest hij één "leven". Lukt het wel binnen één of twee worpen, dan geldt de eerstvolgende score van die speler als nieuw doelwit. Daarbij wordt onderscheid gemaakt tussen enkele, dubbele en driedubbele punten. Het gaat erom daarbij een doel te kiezen waarmee u het de volgende speler zo moeilijk mogelijk maakt (in de driedubbele punten ring of de dubbele Bull's Eye). De speler die als laatste over blijft heeft gewonnen.

CRICKET – (Standard)

Cricket is vooral in de VS en in Midden-Europa erg populair. Afhankelijk van de situatie op het bord moet er aanvallend, of juist verdedigend gespeeld worden. Bij aanvallend spel probeert men zoveel mogelijk punten te behalen, bij verdedigend spel probeert men te verhinderen dat andere spelers punten kunnen scoren.

Bij dit spel wordt gegooid op de nummers 15 t/m 20 en op de Bull's Eye. Eerst moet een speler proberen drie punten te scoren op een bepaald segment. Daarbij geldt een worp in de dubbele punten ring als twee punten, en in de driedubbele punten ring als drie punten. Daarna geldt dat segment voor die speler als *CLOSED*. Punten die daarna in dat segment worden gegooid worden opgeteld bij de persoonlijke score van de speler, en tellen dan enkel. Zodra echter alle spelers op een bepaald segment drie punten hebben gescoord geldt dat segment als *ALL CLOSED*, d.w.z. dat men in dat segment geen punten meer kan scoren. De speler die alle segmenten op *CLOSED* weet te krijgen wint, mits hij ook het hoogste aantal punten heeft (zo niet, dan moet hij doorspelen). Als twee of meer spelers een gelijk aantal punten hebben wint de speler die het eerst alle segmenten op *CLOSED* weet te krijgen.

Als het spel gespeeld wordt in de variant waarbij de segmenten in een bepaalde volgorde op *CLOSED* moeten worden gezet dan volgt men een heel andere tactiek. Met de HANDICAP-functie kunnen dergelijke varianten worden ingesteld, bijvoorbeeld "20, 19...15, Bull" of "Bull, 15, 16...20". Als men een paar keer zo'n variant heeft gespeeld merkt men gauw genoeg waar het verschil in ligt.

NB. Zie de opmerking betreffende de afwijkende displayweergave bij het spel Cricket in de BESCHRIJVINGEN.

NO SCORE CRICKET

Dit is een vereenvoudigde variant van *Cricket*. Het gaat er bij dit spel alleen maar om zo snel mogelijk alle segmenten op *CLOSED* te krijgen. Er wordt geen puntentelling bijgehouden.

CUT THROAT CRICKET

Dit is een variant van *Cricket* waarbij een afwijkende puntentelling wordt gevolgd. Doorgaans zijn er drie spelers. Twee spelers kunnen samenspannen tegen de derde om die uit het spel te krijgen voordat ze het onderling verder uitvechten.

Als een speler een segment op *CLOSED* heeft weten te krijgen worden alle punten die hij/zij daarna scoort opgeteld bij de score van zijn tegenstanders. Degene die alle segmenten op *CLOSED* heeft weten te krijgen wint, mits hij ook het laagste aantal punten heeft. Als een speler het segment waarop degene die de beurt heeft punten scoort ook op *CLOSED* heeft, dan hoeft hij die echter niet bij zijn score op te tellen. Over het algemeen is de beste tactiek derhalve, om als eerste alle segmenten op *CLOSED* te krijgen (om te verhinderen dat men strafpunten krijgt) en daarna zoveel mogelijk punten te scoren (om ervoor te zorgen dat een andere speler meer strafpunten heeft als die ook alle segmenten op *CLOSED* heeft weten te krijgen – anders wint hij/zij!).

KILLER CRICKET

Deze variant lijkt erg op *No Score Cricket* maar kent nog een extra regel. Als een speler een segment op *CLOSED* weet te zetten en meteen in dezelfde worp nogmaals hetzelfde segment weet te raken, dan verliezen de overige spelers die dat segment nog niet op *CLOSED* hebben staan één punt van de 1 of 2 punten die ze voor dat segment al hadden verzameld (er gaat dus één lampje weer aan). Spelers die het segment wel op *CLOSED* hebben verliezen geen punten.De speler die het eerst alle segmenten op *CLOSED* weet te krijgen heeft gewonnen.

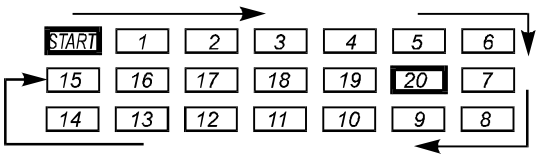
Voorbeeld. In segment 19 heeft Speler 1 1 punt (1 lampje is uit), Speler 2 heeft 2 punten (er zijn 2 lampjes uit), en Speler 3 heeft 19 op *CLOSED* staan (alle lampjes zijn uit). Speler 4 is aan worp en hij gooit meteen 19 in de driedubbele punten ring. Voor deze speler is segment 19 dus ook *CLOSED.* Speler 4 gooit nog een keer, en hij raakt weer de 19. Bij Speler 1 branden nu 3 lampjes, bij Speler 2 brandt 1 lampje, en bij Speler 3 zijn nog steeds alle lampjes uit.

BILLIARD

Dit spel is, evenals de volgende 3 spelen, alleen mogelijk als men speelt met het elektronische dartbord. Het gaat er bij dit spel om het juiste aantal punten te scoren. In plaats van eenvoudig een puntentelling bij te houden verplaatst het bord echter een “pion” over een “bord”. De “pion” gedraagt zich daarbij zoals bij het Ganzenbordspel – d.w.z. als u vlak voor het einde van het traject een te hoog aantal punten gooit dan telt de “pion” terug. Er wordt geen rekening gehouden met dubbele of driedubbele punten. Als u op het laatste veldje van het “bord” terecht komt is dit “vol” en wordt het traject 1 veld korter. U moet alle 20 velden op deze wijze vullen. De speler die daar als eerste in slaagt heeft gewonnen.

Een Voorbeeld:

1. Speler 1 begint. Op het display staat "_20", ofte wel de speler dient eerst veld 20 vol te maken. Hij



gooit echter 5. De “pion” wordt verplaatst naar veld 5.

2. Het bord berekent het verschil en op het display verschijnt "_15". Speler 1 mikt dus op de 15, maar hij komt in de 17 terecht. De “pion” loopt naar het eind van het “bord” en telt daar aangekomen nog twee velden terug (tot veldje 18).
3. Op het display staat nu "_2". Speler 1 gooit zijn derde dart en raakt inderdaad de 2. De pion wordt verplaatst naar veldje 20 en er klinkt een muziekje. Op het display staat nu “19” om aan te geven dat dit de nieuwe lengte van het traject is. Het cijfer knippert om aan te geven dat de volgende speler moet gooien.

MINEFIELD

Dit spel lijkt veel op *Billiard*. Het enige verschil is dat er op het traject 6 “mijnen” liggen, op willekeurige plaatsen. U kunt veilig over een mijn heen lopen, maar mag er niet op blijven staan. Komt u op een mijn terecht dan ontploft die en verliest u een “leven”. Elke speler heeft 3 “levens” te verspelen. Als u “dood” bent voordat u alle veldjes gevuld hebt dan bent u uit het spel. Een mijn kan maar één keer exploderen (daarna is het weer een gewoon veldje).

Als een veldje is gevuld en het volgende veldje zou een mijn zijn, dan wordt het traject met twee ingekort in plaats van met één. U bent dus niet verplicht een “leven” te geven om dat veldje te vullen. Als de mijn al is geëxplodeerd moet het veldje uiteraard wel gevuld worden. Degene die als eerste alle veldjes weet te vullen, of als laatste overlevende overblijft, heeft gewonnen.

PACHISI

Dit spel is geïnspireerd op een oud spel uit India met dezelfde naam. De regels lijken op die van *Billiard* maar nu bevindt zich tussen begin- en eindpunt een “muur” waar u niet overheen kunt. U moet met de “pion” precies op de “muur” terecht komen om hem te verwijderen. De muur wordt nu neergezet voor de speler die na u komt. Zolang de muur staat werkt hij zoals het laatste veldje van het bord – d.w.z. de pion begint, daar aangekomen, weer terug te tellen. De speler die het laatst alle veldjes weet te vullen wint.

De muur wordt altijd opgericht tussen het voor de betreffende speler op dat moment geldende laatste, en zijn “pion”-veld op het bord. De exacte plaats is niet willekeurig, en kan als volgt worden berekend. (a) Noem het veld waar de muur zojuist stond “x”. (b) Tel vanaf de positie waar de “pion” van de betreffende speler staat x posities vóóruit. (c) Als zich tussen de “pion” en het laatste veldje minder dan x veldjes bevinden, tel dan tot aan het laatste veldje en vervolgens terug. Komt men daarbij de “pion” weer tegen, tel dan vanaf dat punt weer vooruit, en herhaal dit totdat de muur x posities is verplaatst. Deze procedure zorgt ervoor, dat de muur altijd ergens terecht komt waar de speler er last van heeft.

HOT POTATO

Dit spel is een variant op *Pachisi*, alleen wordt de muur nu aangeduid als "Hot Potato". De muur staat nu niet alleen in de weg, maar hij kan ook nog schade aanrichten. Als de "Hot Potato" tijdens het vooruit verplaatsen tegen het laatste veldje van het traject aankomt wordt er niet alleen terug geteld, maar wordt het betreffende veldje tegelijk leeg gemaakt. Het traject wordt daardoor dus weer één veldje langer.

OPLOSSEN PROBLEMEN

Geen stroom Controleer of de stekker van het netvoedingsapparaat goed in het stopcontact zit, en of de voedingsplug goed in het bord zit.

Puntentelling werkt niet Controleer of het spel wel in de speelstand staat. Als u bezig bent een spel te kiezen, of op HOLD hebt gedrukt, registreert het bord geen punten. Als dit in orde is kunt u kijken of er geen toets is blijven hangen, of één van de microschakelaartjes onder in de gaatjes nog is ingedrukt.

Toets of micro-schakelaar is blijven hangen Tijdens transport, of tijdens het spelen, kan het altijd een keer voorkomen dat een microschakelaar blijft hangen. Als dit gebeurt dan werkt de puntentelling niet meer. Het bord produceert dan een pieptoon en op het display verschijnt in knipperende cijfers een getal, dat aangeeft in welk segment zich het vastzittende schakelaartje bevindt. Trek voorzichtig de dart uit het bord, of beweeg het segment met uw vinger lichtjes heen en weer totdat het schakelaartje terugspringt. U kunt dan weer doorgaan met spelen. Er treden door deze storing geen fouten in de puntentelling op.

Als er een functietoets is blijven hangen dan werkt het bord ook niet meer. Op het display wordt in knipperende tekens de code "*-F-*" afgebeeld en er klinkt een alarmtoon. Ook hier brengt voorzichtig heen en weer bewegen meestal uitkomst.

Verwijderen van afgebroken tips Darts met plastic punten zijn veiliger, maar ze hebben niet het eeuwige leven. Als een punt afbreekt en in het bord blijft zitten dan kunt u die meestal wel met een puntig tangetje eruit trekken. Een kort stukje punt dat gelijk ligt met de oppervlakte van het bord of nog dieper zit kunt u voorzichtig dóór het bord heen drukken. Achter de gaatjes bevindt zich de printplaat met de elektronica van het bord. Die zal van het zachte, niet geleidende puntje geen schade oplopen. Gebruik echter voor het doordrukken een onbeschadigde S*OFT TIP* en beslist geen puntig of metalen voorwerp, anders kunt u de boel beschadigen. Denk eraan dat de punt van een (te) zware dart eerder afbreekt dan de punt van een dart van het aanbevolen gewicht.

Stroom of elektro-magnetische storingen Onder extreme omstandigheden kan het voorkomen dat de elektronica van het dartbord van slag raakt. Dat zou kunnen gebeuren tijdens een zware onweersbui, of als er storingen op het lichtnet zitten (niet ontstoorde apparaten op dezelfde groep of blikseminslag in een bovenleiding). Ook elektromagnetische storing van magnetrons, computers of zendapparatuur in de directe nabijheid van het bord kan storingen veroorzaken. Trek als het bord vreemd doet gedurende ca. 10 seconden de stekker uit het stopcontact om het te resetten. Als de oorzaak van de storing bekend is, elimineer die dan eerst.

BESCHRIJVINGEN

1) **Single:** Score die het segmentnummer aangeeft.
2) **Double:** Deze score x 2.

Česky

3) **Triple:** Deze score x 3.
4) **Bull's Eye:** Een treffer in de buitenste ring van de Bull levert 25, één in het middendeel 50 punten op.
5) **Catch-Ring:** Geen score.
6) **Functietoetsen:** (zie OM TE BEGINNEN).
7) **Actual Score:** (zie **Tabel 3**)
8) **Score Speler/Team** (SCORE 1-4)**:** (zie **Tabel 3**)
9) **Beurtindicator:** geeft aan wie aan worp is.
10) **Dart-lampjes:** geven aan hoe vaak er nog gegooid mag/moet worden door deze speler.
11) **Cricket Scorebord:** (zie **Tabel 3**)
12) **Indicatielampjes voor Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **& Master Out** *(MO)*.
13) **Aansluiting voor Plug van Netvoedingseenheid.**
14) **Scherminstellingen:** (a) aantal spelers, (b) aantal teams, (c) team score selectie voor de handicap instelling, (d) beginscore, (e) dart spel codenaam.

Dit product voldoet aan de eisen ten aanzien van elektro-magnetische afscherming zoals vastgelegd in EU richtlijn 89/336/EEC en 93/68/EEC, en draagt het CE keurmerk.

ELEKTRONICKÁ HRA HÁZENÍ ŠIPEK S MĚKKÝMI HROTY

Série FH-9600

Historie házení šipek má jíž stovky let. Říká se, že mezi vrhače patřili již anglický král Henry VIII a francouzský král Karel VI. Hra se pravděpodobně vyvinula z lukostřelby a hodu oštěpem. Navíc rozvoj moderních šipek je úzce propojen s anglickými hospodami. Zasáhnout střed terče (v angličtině "Bull's Eye", používal se korkový materiál) šipkou se považovalo za čistou otázku štěstěny. Nicméně pro zadostiučinění anglického soudu v 1908 šenkýř z Leedsu prokázal, že je to skutečně hra zručnosti. Od té doby se pak hra v šipky přijala jako populární společenská a sportovní aktivita. Vznikli turnaje ve všech zemích a z této hry se těší víc než milion lidí na celém světě.

Revoluce v elektronice znásobila radost a zábavu z házení šipek. Do sbírky se přidali nové a vzrušující hry. Automatické počítání skóre a zásahů podle pravidel zjednodušilo způsob hraní hry. Mladí lidé či starší, muži nebo ženy, soutěžení jednotlivců

nebo týmů – šipky prostě spojuji přátelé. Není proto divu, že v tradici šipek se každá hra začíná a končí potřesením rukou.

VAROVÁNÍ: ŠIPKY JSOU SPORT PRO DOSPĚLÉ. NEJSOU URČENY PRO DĚTI, KROMĚ S DOHLEDEM DOSPĚLÉ OSOBY. NEMIŘTE ŠIPKAMI NA OSOBY. PROSÍME, PŘEČTĚTE SI POZORNĚ TYTO INSTRUKCE PRO ZAMEZENÍ NEBEZPEČÍ POŠKOZENÍ NEBO PORANĚNÍ.

Opatrně rozbalte váš nový terč a seznamte se s jeho funkcemi a ovládáním ještě před použitím. Pokud si myslíte, že terč správně nefunguje, prosíme, přečtěte si nejprve část ODSTRAŇOVÁNÍ PROBLÉMŮ tohoto návodu.

PEČOVÁNÍ O VÁŠ TERČ

DŮLEŽITÉ! Tato hra je určena **POUZE PRO ŠIPKY S MĚKKÝMI HROTY.**
Použití ocelových šipek může trvale poškodit panel terče.

⇒ **Šipky házejte s náležitou silou a postojem.** Není nutné vyvinout příliš velikou sílu pro zachycení šipky do cíle. Doporučovaná hmotnost šipek s měkkým hrotem není větší než 16 gramů (oficiální standard pro mnoho organizací a závodů v házení šipek). (Viz TIPY A TECHNIKY.)

⇒ **Používejte vhodné náhradní hroty.** Pro zamezení odskoků byste měli používat stejné typy měkkých hrotů, které tvoří součást balení hry nebo balení značky SMARTNESS. Pro elektronické terče se nedoporučují dlouhé hroty. Lehko se zahýbají nebo zlomí. (Viz ODSTRAŇOVÁNÍ PROBLÉMŮ pro odstraňování ulomených hrotů.)

⇒ **Používejte pouze přibalený AC adapter.**

⇒ **Chraňte terč před působením extremního počasí nebo teploty.**

⇒ **Zabraňte působení vody nebo přílišného vlhka na terč.**

⇒ **Terč čistěte pouze navlhčeným hadříkem a/nebo jemným čistícím prostředkem.**

TIPY A TECHNIKY

TIP 1: Správný postoj je vyrovnat ruku, loket, rameno, bok a chodilo. Pokud jste pravák, vytočte pravou stranu vašeho těla směrem k terči. Přeneste vaši hmotnost na pravé chodidlo vpředu, mírně se nakloňte dopředu a udržujte rovnováhu levou nohou. Pokud jste levák, udělejte to opačně.

TIP 2: Vrhací pohyb by měl vycházet z vašeho loktu. Udržujte stabilní polohu vašeho těla a používejte pouze vaši ruku, zápěstí a předloktí. Mírně natáhněte vzad vaše předloktí a plynulým pohybem vypusťte šipku směrem k terči. Sledujte hod namířením ukazováčku do oblasti, na kterou míříte.

TIP 3: Když vytahujete šipku z terče, mírně ji pootočte pro její lehčí vyproštění.

TIP 4: Praxe, praxe, praxe! Praxe z vás udělá lepšího hráče šipek.

JAK HRU ZAPNOUT

Tyto elektronické šipky jsou vybaveny automatickou funkcí vypínání (režim spánku). Nemají vypínač. Jednoduše zapojte AC adaptér a DC kolík a panel se zapne. Pokud panel bude neaktivní po dobu 5 minut, displej a periferie se automaticky přepnou do šetřícího režimu. Dokud napájení zůstane připojené, panel si bude pamatovat poslední stav hry před opuštěním. Zmáčknutím tlačítka GAME se panel probudí.

DŘÍVE NEŽ ZAČNETE

NASTAVENÍ HRY

GAME — Zmáčkněte tlačítko pro výběr některé z her. První možnost se zobrazí na displeji.

OPTION — Stlačením tohoto tlačítka se vybírají jiné volby v rámci skupiny. Hry mají své kódy. **TABULKA 2** uvádí dostupné hry.

PLAYER — Stlačením tohoto tlačítka se nastavuje počet hráčů. Počítač automaticky zatřídí hráče do několika týmů (viz **TABULKA 1**).

TEAM — Když si přejete změnit přednastavený počet týmů (nastavení „*Default*"), stlačte toto tlačítko pro výběr (viz **TABULKA 2**).

HANDICAP / OPTION — Když si přejete, můžete nastavit obtížnost hry odlišně pro každý tým. Stlačte tlačítko HANDICAP a displej zobrazí, který tým se bude měnit. Použijte tlačítko OPTION pro nastavení hodnoty obtížnosti (viz **TABULKA 2** s dostupným nastavením).

START — Po dokončení nastavení hry zmáčkněte tlačítko HOLD/START pro spuštění hry.

Poznámka: Přečtěte si část POPIS a ilustraci pro popis "Oken nastavení".

Příklad:

7. Zmáčkněte GAME a pak si vyberte hru "_01" game. Pak zmáčkněte tlačítko OPTION pro nastavení počáteční hodnoty skóre na "501".
8. Stlačte PLAYER a nastavte počet hráčů na 5. Počítač automaticky přidělí 4 týmy a hráče 1 (P1) a hráče 5 (P5) zařadí do stejného týmu, Tým 1.
9. Hráč 1 a hráč 5 jsou začátečníci. Stlačte HANDICAP a "S*r*1" (pro SCORE 1) se objeví na displeji. Stlačte OPTION pro změnu původní hodnoty na SCORE 1 na "301". Tým 1 bude nyní hrát hru od 301 bodů.
10. Hráč 3 (P3) je lepší. Stlačte HANDICAP, dokud se neobjeví "S*r*3". Stlačte OPTION a nastavte počátečnou hodnotu SCORE 3 na "701"

11. Pro hráče 2 a 4 není nastaven žádný handicap (P2 a P4). Proto počáteční body SCORE 2 a SCORE 4 jsou "501".
12. Stlačte HOLD/START pro spuštění hry.

TABULKA 1: Rozdělení týmů

Počet hráčů	Počet týmů	Tým 1 (SCORE 1)	Tým 2 (SCORE 2)	Tým 3 (SCORE 3)	Tým 4 (SCORE 4)	Pozn.
1_P	1_*t*	P1				standard
2_P	2_*t*	P1	P2			standard
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		standard
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	standard
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	standard
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	standard
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	standard
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	standard

TABULKA 2: Výběr hry a seznam obtížnosti

HRA	VOLBA		HANDICAP	
Skupina	Kód	Typ hry	Rozpětí	Krok
_01	301	301	301 až 1001	změna o 100 bodů
	501	501	301 až 1001	změna o 100 bodů
	601	601	301 až 1001	změna o 100 bodů
	701	701	301 až 1001	změna o 100 bodů
	801	801	301 až 1001	změna o 100 bodů
	901	901	301 až 1001	změna o 100 bodů
	1001	1001	301 až 1001	změna o 100 bodů

lea	301	Liga 301	301 až 1001	změna o 100 bodů
	501	Liga 501	301 až 1001	změna o 100 bodů
	601	Liga 601	301 až 1001	změna o 100 bodů
	701	Liga 701	301 až 1001	změna o 100 bodů
	801	Liga 801	301 až 1001	změna o 100 bodů
	901	Liga 901	301 až 1001	změna o 100 bodů
	1001	Liga 1001	301 až 1001	změna o 100 bodů
rc	*rc*	Round the Clock	Č. 1 až 9	posun 1 číslo
	S_O	Shoot-Out	0 až 9 bodů	přidat 1 bod
	SH	Shanghai	Č. 1 až 9	posun 1 číslo
	1-2	Halve-It	0 až 950 bodů	přidat 50 bodů
Cu2	Cu2	Počítání 200	0 až 150 bodů	přidat 50 bodů
	Cu4	Počítání 400	0 až 350 bodů	přidat 50 bodů
	Cu6	Počítání 600	0 až 550 bodů	přidat 50 bodů
	Cu8	Počítání 800	0 až 750 bodů	přidat 50 bodů
	Cu0	Počítání 1000	0 až 950 bodů	přidat 50 bodů
	H*i*	Nejvyšší skóre	0 až 500 bodů	přidat 50 bodů
O¯	O¯	Overs	3 až 7 životů	přidat 1 život
	U_	Unders	3 až 7 životů	přidat 1 život
	b-6	Big-6	3 až 7 životů	přidat 1 život
C*ri*	C*ri*	Cricket -(Standard)	0, 20, 25	(viz Poznámka)
	no	Cricket bez skóre	0, 20, 25	(viz Poznámka)
	C*ut*	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(viz Poznámka)
	P*u*P	Killer Cricket	0, 20, 25	(viz Poznámka)
			Poznámka: "0": bez specifického pořadí. "20": musí zavřít čísla od 20, 19, 18, 17, 16, 15 do Bull. "25": musí zavřít čísla od Bull, 15, 16, 17, 18, 19 do 20.	
*bi*L	*bi*L	Billiard	bod č. 20 až 11	vyplnit 1 bod
	*m*f	Minefield	bod č. 20 až 11	vyplnit 1 bod
	PAC	Pachisi	bod č. 20 až 11	vyplnit 1 bod
	H*ot*	Hot Potato	bod č. 20 až 11	vyplnit 1 bod

SPECIÁLNÍ FUNKCE

DOUBLE

Pro hry 301-1001 a Liga 301-1001 si můžete vybrat dodatečná nastavení (viz POKYNY KE HŘE). Toto nastavení lze změnit kdykoli před nebo během hry pro zjednodušení pro méně zkušeného hráče. Dostupná nastavení jsou:

Open In / Open Out	Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*)	Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*)	Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

BOUNCE OUT	Stlačte toto tlačítko před dalším hodem pro vyřazení skóre zaznamenaného šipkou, která vypadla z terče. V mnoha turnajích se skóre bounce-out nezapočítává.
SOLITAIRE	Stlačte toto tlačítko pro zapnutí funkce automatické změny hráče. Když se zaznamenají 3 hody do terče, počítač automaticky změní hráče. Je to ideální pro jednoho hráče, který má během tréninku ruce plné šipek. *Tuto funkci lze spustit pouze po spuštění hry.*
SOUND VOLUME	Toto tlačítko nastavuje hlasitost reproduktoru. K dispozici je 7 úrovní od vypnutého zvuku až po maximální hlasitost.
HOLD	Během hry můžete hru přerušit stlačením tlačítka HOLD/START. Je to obyčejně užitečné pro zabránění náhodného dotyku během odstraňování šipek. Další stlačení tlačítka znamená pokračování ve hře.
RESET	Během hry zmáčknutí tohoto tlačítka způsobí přerušení a přepnutí do režimu nastavení. Všechna nastavení zůstávají stejná jako pro poslední hru. Můžete si vybrat změnu nastavení, nebo můžete jednoduše zmáčknout tlačítko START pro opětovné spuštění stejné hry od začátku. Když stlačíte tlačítko RESET dvakrát, vymažou se nastavení HANDICAP.

HRANÍ HRY

6. Větší tečka v příslušném okně SCORE ukazuje, jaký tým je na řadě a značka, "P_1", "P_2", atd., ukazuje, který *Hráč* je na řadě pro házení šipek. Každý hráč může mít 3 hody na kolo. Tři male puntíky na displeji "Aktuální skóre" oznamují zbylé hody na kolo.
7. Tato inteligentní hra se šipkami dokáže počítat skóre a automaticky zjistit zásah (viz **TABULKA 3**). Jednotlivě, dvojitě, nebo trojitě se označuje kurzorem před číslicemi. Jednotlivě se označuje podtržítkem, například „_18" označuje Jednotlivě 18. Dvojitě se označuje 2 čárkami, např. "=18" nebo "*d*18". Trojitě se označuje třemi čárkami nebo "*t*". Jednotlivý střed terče se označuje svou nominální hodnotou - "25".
8. Před dalším hodem vždy vyčkejte na dokončení zvukového signálu panelu.
9. Na konci kola se panel automaticky zastaví (pokud jste nezapnuli funkci Solitaire). Vyberte šipky a zmáčkněte tlačítko PLAYER pro pokračování ve hře.
10. Hra končí, jakmile se zjistí konečné umístění všech týmů. Každý displej pak střídavě ukazuje konečného umístění a skóre každého týmu.

TABULKA 3: Informace zobrazená na displejích

Typ hry	Aktuální skóre	Skóre hráč/tým	Skórovací panel pro Cricket
301-1001, Liga 301-1001	(Dart-Out Tip) → Skóre zásahu → Kolo celkem	Kumulativní skóre	Označení Double In/Out nebo nastavení Master Out
Round the Clock	Počet zásahů	Cíl	

Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Cíl → Počet zásahů	Kumulativní skóre	
Count-Up, High Score	Kolo celkem	Kumulativní skóre	
Overs, Unders	Skóre zásahu	Cíl → 3 šipky celkem	Zbylé životy
Big-6	Počet zásahů	Cíl	Zbylé životy
Cricket: *Standard* a *Cut Throat*	Počet zásahů	Kumulativní skóre	Označení Cricket
Cricket: *No Score* a *Killer*	Počet zásahů	0	Označení Marking
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Pokyn → Počet zásahů	Pozice koncového bodu	Cestovní mapa hry (označí kursor, hranici a výkon).
Minefield	Pokyn → Počet zásahů	Zbylé životy	Cestovní mapa hry (označí kursor, hranici a výkon).

POKYNY KE HŘE

301-1001

Toto je nejoblíbenější hra v šipky, která se hraje ve většině lig a na turnajích. Každý hráč začíná s 301 body (nebo 501, 601 atd.). Na konci každého kola se součet tří hodů odečítá od skóre hráče. Hráč, který první dosáhne přesně nula vyhrává. Hru lze pokračovat, dokud se neurčí 2., 3. a 4. pořadí.

Pravidlo propadnutí: Když hráč přesáhne skóre, jenž je zapotřebí pro dosažení přesné nuly, kolo „propadá" a skóre se vrací zpátky na stav před kolem.

Aby byla hra obtížnější, můžete použít tlačítko DOUBLE pro nastavení doplňkových omezení na to jak hru začít a ukončit. Volby jsou:

Open In: Skóre začíná jakýmkoli zasaženým číslem.

Open Out: Hráč může skončit hru zásahem jakéhokoli čísla, jenž snižuje skóre přesně na nulu.

Double In: Pro start musí hráč zasáhnout číslo ve dvojitém kruhu nebo dvakrát střed terče. Nezapočítává se žádné skóre, dokud tato podmínka nebude splněna.

Double Out: Hráč musí pro vítězství zasáhnout dvojitě nebo dvakrát střed terče, které snižuje skóre na přesnou nulu. Skóre se zbytkem "1" vrací hráče zpátky na začátek kola.

Master Out: Hráč musí pro vítězství zasáhnout dvojitě, dvakrát střed terče, nebo trojitě pro snížení skóre na přesnou nulu. Zbylé skóre "1" znamená PROPADNUTÍ.

Vlastnost Dart Out: V profesionálních soutěžích se hra obyčejně hraje s Double Out. Když se skóre propadne pod 170 bodů, hráč může získat double out a zvítězit třemi hody v tomto kolu. Panel automaticky vypočítá a ukáže pokyny pro Dart Out. Pokyny se znázorní jednou za hod v navrhnutém pořadí. Pokud netrefí podle prvního pokynu a stale

má šanci zakončení se zbylými dvěma hody, panel propočítá pokyny pro Dart Out. Žádné pokyny se nezobrazí pro skóre pod 40, protože může být velmi snadné uhodnout kombinaci.

LIGA 301-1001

Toto je týmová hra 301-604, velmi populární v šipkových ligách. Jsou vždy 2 týmy s 4 skóre ke stopování. Hráč 1 a Hráč 3 hrají proti hráči 2 a hráči 4. Hra se hraje stejným způsobem jako hra 301-601 pro jednotlivce. Tým kteréhokoli hráče, jenž první sníží své skóre na přesnou nulu, vyhrává. OVŠEM platí zde „*pravidlo zamrznutí*".

Pravidlo zamrznutí: Hráč nemůže ukončit hru, když zbytkové skóre partnera je vyšší než součet zbytkových skóre oponentů. (Stejný počet bodů je OK pro ukončení.) „Zamrzlý" hráč se může snažit pouze snižovat svoje skóre jak jen to jde a doufat, že jeho partner dokáže vyhrát. Pokud je hráč zamrzlý a dosáhne nulu, pak pro tohoto hráče hra *propadá*.

Cílem pravidla je zajistit, aby vítězný tým měl nejlepší kombinovanou výkonnost a žádný hráč nemohl vyhrát bez pomoci svého partnera. Navíc tato hra v šipky dovoluje znevýhodnění každého hráče odděleně pro ligový závod. Týmová hra může pojmout 8 hráčů, dva pro každé skóre ve čtveřici v týmu.

ROUND THE CLOCK

Hráč se snaží zasáhnout čísla od 1 do 20 v pořadí. Po zásahu čísla se hra posune k zásahu následujícího čísla. Hráč, který první dosáhne a zasáhne 20, je vítěz. Dvojitě a trojitě se chovají jako jednotlivě, přičemž se počítají jako jeden zásah.

SHOOT-OUT

Tato hra se navrhla s pomocí inteligentní elektroniky a je víc zábavná než *Round-The-Clock*. Cíl si náhodně určuje počítač. Máte 10 vteřin pro hození šipky. Zásah cíle se počítá jako jeden bod. Dvojité a trojité se počítají jako jednoduché. Pokud uplyne čas 10 vteřin, hod se považuje jako neúspěšný. Cíl se mění po každém hodu. Hráč, který první získá 15 bodů, vyhrává.

SHANGHAI

Hra se podobá *Round-The-Clock* s výjimkou skóre, které se akumuluje a hra je omezena na 7 kol, nebo 21 hodů. Hráč začíná házet číslem 1 a pokračuje až do 20 a středu terče. Zásah mimo číselného pořadí se nepočítá. Zásah při dvojitém nebo trojitém se počítá jako 2x nebo 3x číslo. Příklad: Zásah při dvojité 3 se počítá jako 2x3=6 bodů. Na konci 7. kola hráč, který má nejvíc bodů vyhrává.

HALVE-IT

Hra se podobá na hraní Jeopardy. Celkové minutí ze tří hodů může zhroutit vaše skóre. Každý začíná hru házením na číslo 12 a pak 13, 14, jakékoli dvojité, 15, 16, 17, jakékoli trojité, 18, 19, 20 a střed terče. Každý hráč má tři šipky na stejné číslo a pak pokračuje na další číslo v dalším kolu. Zásah do dvojitého nebo trojitého se počítá jako 2x nebo 3x počet bodů. Pokud hráč netrefí všechny tři hody na specifický cíl v kolu, pak se jeho skóre sníží o polovinu. Čím větší skóre, tím větší je ztráta, pokud se ani raz nestrefíte v jednom kolu. Na konci hry je vítězem ten hráč, který nasbírá nejvíc bodů.

COUNT-UP

Toto je jednoduchá hra, kterou může hrát každý. Cílem je porazit další hráče dosažením určeného skóre jako první. Dostupná nastavení jsou: 200, 400, 600, 800 a 1000. Každý hráč se snaží o co nejvyšší skóre ve svém kole a nejvyšší konečné skóre může být vyšší než určené skóre.

NEJVYŠŠÍ SKÓRE

Tato hra se podobá na *Count-Up* s tou výjimkou, že hra končí na konci 7. kola. Hráč, který získá nejvyšší souhrnné skóre, vyhrává.

OVERS

Toto je snadná a rychlá hra. Hráč se snaží dosáhnout vyšší nebo stejné skóre, kterého se dosáhlo v kolu. Pokud hráč skóruje méně, než je celkový rekord hodu tří šipek, pak se mu vezme "život". V základním nastavení má každý hráč k dispozici 3 životy. Ovšem handicap může zvýšit počet životů hráče až na 7. Vítězem je hráč, který zůstane naživu.

UNDERS

Hra se podobá na *Overs*, ale cílem je porazit nejnižší rekord házení tři šipek. Pokud je součet tři hodů vyšší než rekord, pak se vezme "život". Minutí cíle, zásah mimo skórovací prostor, nebo vypadnutá šipka z terče (tj. bylo stlačeno tlačítko bounce-out) se penalizuje 60 body (3x20, nejvyšším skóre pro jeden hod). Vítězem je hráč, který zůstane naživu.

BIG-6

Hráč se snaží získat šanci vybrat další cíl zásahem aktuálního cíle. Jednoduchá 6 je první cíl, kde hra začíná. Třemi hody musí hráč zasáhnout cíl, aby si uchránil svůj život. Pokud se zdaří cíl zasáhnout prvním nebo druhým hodem, pak má hráč šanci vybrat další cíl. Jednoduché, dvojité a trojité se považují za různé cíle. Strategie je vybrat si co nejtěžší cíl pro oponenty, např. jako "trojitá 20" nebo "dvojitý střed terče". Vítězem je hráč, který zůstane naživu.

CRICKET – (Standard)

Cricket je hra, která je mimořádně populární v Americe a střední Evropě. Hráči si volí defenzivní nebo útočnou strategii podle vývoje ve hře. V jakémkoli bodu hry se každý hráč může snažit zvyšovat skóre, nebo zkoušet zabraňovat jiným hráčům skórovat.

Hra se hraje s čísly 15 až 20 a středem terče. Každý hráč musí označit číslo 3 krát pro jeho ZAVŘENÍ. Zásah jednotlivě se počítá jako 1 značka, dvojitě jako 2 značky a trojitě jako 3 značky. Po uzavření čísla se doplňkové „značky" promění na skóre, které se rovná číslu. Nicméně, když se číslo zavře všemi hráči (VŠECHNO ZAVŘENO), pak toto číslo již není více platné pro proces spočítávání. Vítěz je ten, kdo má nejvyšší skóre a první zavřel všechna čísla. Když je skóre stejné, hráč, jenž první zavřel všechna čísla, vyhrává.

Strategie se může velmi změnit, když se hra hraje s omezením, že se čísla musí zavírat v určeném poradí. Použijte funkci HANDICAP k výběru takovýchto variací: hra "20 dolů na 15 pak střed" nebo "střed a pak 15 až do 20". Zavírejte čísla v nastaveném pořadí. Po odehrání několika her takovýmto způsobem zjistíte ten rozdíl.

POZNÁMKA: Viz část POPIS pro speciální poznámky o displeji Cricket.

CRICKET BEZ SKÓRE

Toto je zjednodušená verze *Cricketu*. Cílem je co nejdříve zavřít všechna čísla. Za zásah se nedává nikdy žádné skóre.

CUT THROAT CRICKET

Toto je obrácená verze *Cricketu* v skórování. Nejčastěji se hraje se 3 hráči. Dva z hráčů se můžou spojit a zničit dalšího hráče dříve, než se začnou navzájem bít.

Když se číslo zavře, skóre za zásah se přičte ku skóre oponenta. Vyšší souhrnné skóre prohrává. Nicméně žádné skóre se nepřipočte hráči, který číslo již uzavřel. Vítěz je ten, kdo má nejnižší skóre a první zavřel všechna čísla. Pokud hráč první uzavřel všechna čísla, ale má i vyšší skóre, musí se snažit o skórování na účet oponenta, aby toto skóre bylo vyšší nebo rovné jeho skóre. Proto nejlepší strategií je zavřít co nejdřív všechna čísla, aby vám jiní nemohli dávat body, zatímco vznikne šance je pak penalizovat.

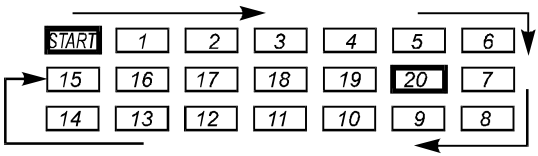
KILLER CRICKET

Tato je hra je skoro jako *Cricket bez skóre* s přidaným otočením. Když je číslo zavřeno, hráč má šanci eliminovat značku souperů zasažením stejného čísla. Ale pokud má soupeř rovněž zavřeno číslo, pak se od toho hráče nemůže vzít žádná značka. S vědomím tohoto namísto rozsvícení světla zhasne každé pozitivní označení na skórovací Cricketu. Hráč, který první zavře všechna čísla, vyhrává.

Příklad: Pro číslo 19, hráč 1 má 1 zásah (proto 1 světlo nesvítí), hráč 2 má 2 zásahy (proto 2 světla nesvítí) a hráč 3 má číslo 19 zavřeno (3 vypnutá světla). Přichází hráč 4 a zasáhne trojitou 19 a taky zavřenou 19. Hráč 4 pak zamíří a znovu zasáhne jednoduchou 19. Proto hráči 1 a 2 budou vráceni o světlo na 19 a hráč 3 bude beze změn. Znamená to, že hráči 1 a 2 budou vráceni o 1 zásah před uzavřením 19.

BILLIARD

Tato a další 3 hry jsou novými kreacemi, jenž patří do celého nového hřiště. Cílem je přesunout kurzor ze startovní pozice vyplněním prázdných bodů až do cílového bodu. Zásah jakéhokoli čísla posune kurzor o přesný počet kroků jak indukuje číslo. Není rozdíl mezi dvojitými, trojitými a jednoduchými zásahy. Pokud je pohyb nedostatečný, aby se kurzor dostal do cílového bodu, pak proveďte další hod a pokuste se provést zbylý počet kroků. Pokud je zásah větší než zbylý počet kroků do cíle, kurzor se vrátí o nadbytečný počet kroků zpátky od cílového bodu. Kurzor se pohybuje po dráze, která je znázorněná na ilustraci. Pokud se vyplní bod v cílovém bodu, pak se cílový bod posune o jeden krok blíže k startovnímu bodu. Vítěz je ten, kdo vyplní všechny prázdné body a prvý přesune cílový bod do startovního bodu.



Příklad:

4. Hráč 1 začíná hru. Displej ukazuje "_20", co upozorňuje hráče Player 1 na zásah 20, aby se vyplnil prvý bod. Hráč hází první šipku a zasáhne 5. Kurzor se posune na bod označený "5" na ilustraci.

5. Panel automaticky propočítá rozdíl a poradí hráči 1 s "_15" pro zásah. Hráč 1 zamíří na 15, ale trefí 17. Kurzor se posune o 15 kroků a vrátí se o 2 kroky od koncového bodu a přistane na bodu "18".
6. Nyní displej ukazuje "_2". Hráč 1 hodí třetí šipku a zasáhne číslo "2". Kurzor přistane přesně na bodu "20" a rozezní se zvuk potlesku. Displej nyní ukazuje "19" jako nový koncový bod posunutý o jeden krok a bliká pro změnu hráče.

MINEFIELD

V podstatě se tato hra hraje stejně jako *Billiard*. Výjimkou je, že se tady nachází 6 náhodně umístěných min. Můžete přejít přes minu, ale nesmíte na ní zastavit. Když kurzor přistane náhodou na mině, mina exploduje a ztratíte "život". Každý hráč má 3 životy. Pokud hráč ztratí všechny 3 životy před vyplněním všech bodů, vypadává ze hry. Po explozi je bod bezpečný jako jakýkoli jiný.

Pokud se koncový bod stane minou, pak se koncový bod posune o jeden bod dále. Proto nemusíte vyplňovat zaminované body. Ale pokud dojde k explozi, pak se z něho stává obyčejný bod, který se musí vyplnit. Hráč, který první vyplní všechny body a zůstane mu alespoň jeden život, vyhrává.

PACHISI

Koncept byl inspirován ze staré indiánské hry a ta má německé jméno odpovídají rčení "Neruš mě!". Pravidla jsou obdobná jak pro *Billiard*. Navíc se mezi kurzorem a koncovým bodem nachází překážka. Musíte přistát na překážce, abyste posunuli tento problém na dalšího hráče. Jinak se bude kurzor pohybovat pouze mezi startovním bodem a překážkou a nikdy nedosáhne cíle. Hráč, který dokončí první vyplnění bodů a přesune cílový bod do startovního bodu, vyhrává.

Problémová překážka se vždy nachází mezi kurzorem a koncovým bodem. Když další hráč dosáhne překážku, její poloha se vypočte následovně: (a) Nechť je předešlá poloha překážky od startovního bodu "x". (b) Počítá se "x" kroků od polohy kurzoru hráče, který překážku dostane. (c) Pokud je "x" větší než počet kroků mezi kurzorem a koncovým bodem, překážka se vrátí zpátky a umístní mezi dva body pro "x" kroků. Tyto pravidla zajišťují, že se překážka nebude nacházet pořád na stejném místě.

HOT POTATO

Tato hra se podobá na *Pachisi*, ovšem překážka se nyní nazývá "Hot Potato" (Horký brambor) a dělá větší potíže. Během přemísťování, když "Hot Potato" padne na vyplněný bod, zruší označení a posune cíl o jeden krok zpátky.

ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD

Bez napájení	Zkontrolujte a prověřte správné zapojení AC adaptéru do elektrické zásuvky a správné zapojení DC kolíčku do DC zdířky panelu.
Hra nepočítá skóre	Zkontrolujte, zda-li hra není v nastavovacím režimu, nebo hra není v pauze. Můžete taky zkontrolovat, zda není zaseknuté některé tlačítko skórovacích prvků nebo funkcí.

Zaseknutý segment nebo tlačítko

Během dopravy nebo v průběhu normální hry může dojít k dočasnému zaseknutí skórovacích prvků. Pokud k takové situaci dojde, celé automatické skórování přestane. Zazní varovní signál a displej začne blikat s informací, které číslo je zaseknuté. Zaseknutí segmentu můžete odstranit jemným odstraněním šipky nebo poklepáním prstem. Hra pak bude pokračovat bez ovlivnění skóre.

Zaseknuté funkční tlačítko způsobí rovněž zamrznutí panelu. Blikající displej ukazuje "*-F-*" společně s varovným signálem. Použijte stejnou jemnou techniku pro uvolnění zaseknutého tlačítka.

Odstranění ulomených hrotů

Plastický hrot je bezpečnější, ale nevydrží napořád. Pokud dojde k ulomení hrotu a ten zůstane v panelu, pokuste se ho jemně vyndat pomocí pinzety. Nicméně malý hrot, který zůstal zapuštěný do povrchu, můžete vytlačit přes otvor v panelu. Měkký hrot nepoškodí obvody ukryté za segmentem. Přesto vám doporučujeme použít dobrý *MĚKKÝ HROT* na šipce pro vytlačení zlomeného. Postupujte opatrně a pro tuto práci nepoužívejte zahrocený kovový předmět. Zahrocený předmět může způsobit poškození, když se zasune příliš hluboko do panelu. Zapamatujte si, že čím je šipka těžší, tím větší je pravděpodobnost, že se hrot ulomí.

Elektrická nebo elektro-magnetická interference

Za extremních podmínek elektromagnetické interference může elektronika terče vykazovat nestálé chování nebo může přestat fungovat. Příklady takových situací můžou být: velká bouře, velký energetický nápor v síti, dočasný pokles napětí v síti, nebo příliš malá vzdálenost od motoru nebo mikrovlnky. Pro obnovení hry do normálního stavu, vyndejte baterie nebo odpojte AC adaptér na několik vteřin a pak znovu připojte napájení. Nezapomeňte taky odstranit zdroj elektromagnetické interference.

POPIS

5) **Jednotlivě:** Počítá skóre jak se zobrazuje.
6) **Dvojitě:** Skóre x 2.
7) **Trojitě:** Skóre x 3.
8) **Střed terče:** Vnější střed terče je 25 bodů; střed je 50 bodů.
9) **Zásah kruhu:** Nezachycená šipka, bez skóre.
10) **Funkční tlačítka:** (viz část DŘÍVE NEŽ ZAČNETE).
11) **Aktuální skóre:** (viz **Tabulka 3**)
12) **Hráč/týmové skóre** (SCORE 1-4)**:** (viz **Tabulka 3**)
13) **Ukazatel pořadí:** ukazuje, kdo hází šipky.
14) **Ukazatele šipek:** Ukazuje kolik hodů zůstává na kolo.
15) **Skórovací panel pro Cricket:** (viz **Tabulka 3**)
16) **Ukazatele pro Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **a Master Out** *(MO).*
17) **DC zdířka**: pro připojení AC adaptéru.

Italiano

18) **Nastavení oken:** (a) počet hráčů, (b) počet týmů, (c) nastavení týmového skóre pro výběr handicapu, (d) počáteční skóre, (e) kódový název hry v šipky.

Výrobek je v souladu s požadavky EC EMC směrnic 89/336/EEC a 93/68/EEC a je náležitě označen značkou CE.

GICO ELETTRONICO DELLE FRECCETTE CON PUNTA SOFT TIP

Serie FH-9600

Il gioco del Dart (l'odierno gioco delle freccette) risale a centinaia di anni fa. Pare, infatti, che perfino Enrico VIII e Carlo VI di Francia amassero giocare a freccette. Il gioco ha preso probabilmente origine dalle discipline del tiro con l'arco e del lancio del giavellotto, la moderna versione del gioco delle freccette è però strettamente legata ai noti pub inglesi. Centrare il bersaglio (il cosiddetto Bull's Eye, che un tempo era in sughero) con un dardo era considerato fino all'inizio del '900 un colpo di fortuna e solo nel 1908 un birraio di Leeds riuscì a convincere le autorità inglesi del contrario, dando prova della sua straordinaria precisione di tiro. Da allora il gioco delle freccette gode internazionalmente di un'enorme popolarità. In tutto il mondo si tengono campionati di freccette e milioni di persone si intrattengono durante il loro tempo libero con questo gioco appassionante e divertente.

Grazie all'impiego di dispositivi elettronici modernissimi, il gioco delle freccette si è fatto ancora più piacevole. Alla grande varietà di giochi se ne sono aggiunti altri più nuovi ed entusiasmanti, il conteggio dei punti si è automatizzato e suggerimenti di gioco a visualizzazione elettronica aiutano i giocatori inesperti. Praticato da giovani e meno giovani, uomini e donne, sia come sport individuale che di gruppo - il gioco delle freccette stimola le relazioni interpersonali. Così non c'è da stupirsi che – come vuole la tradizione – un corretto gioco delle freccette inizi e si concluda con una stretta di mano.

AVVERTENZA: IL GIOCO DELLE FRECCETTE È UNO SPORT PER ADULTI. I MINORI LO POSSONO PRATICARE SOLO SOTTO LA

SUPERVISIONE DI UN ADULTO. **LEGGERE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI D'USO.** UN UTILIZZO CORRETTO DELLE FRECCETTE E DEL BERSAGLIO EVITERÀ LESIONI FISICHE E DANNI AL GIOCO.

Estrarre il gioco dall'imballaggio e impratichirsi nell'uso delle funzioni e dei componenti prima di iniziare a lanciare le freccette. Se il gioco sembra non funzionare correttamente, sfogliare innanzitutto il capitolo RICERCA DEGLI ERRORI di questo manuale per trovare una soluzione al problema.

MANUTENZIONE CORRETTA DEL BERSAGLIO

IMPORTANTE! Questo gioco è **indicato esclusivamente per l'utilizzo di freccette a punta morbida (Soft-Tip)**. *L'utilizzo di freccette con punta in acciaio può danneggiare irreparabilmente il gioco..*

⇒ **Se ci si posiziona correttamente e alla giusta distanza non è necessario impiegare una forza eccessiva per il lancio.** Il peso consigliato per una freccetta con punta soft-tip è all'incirca di 16 g (si tratta contemporaneamente del peso standard ufficiale di molte organizzazioni di gioco delle freccette, utilizzato anche in molti campionati). (Vedi CONSIGLI E TECNICA DI GIOCO).

⇒ **Utilizzare solo punte di ricambio idonee.** Al fine di evitare che le freccette rimbalzino contro il bersaglio, si dovrebbero utilizzare esclusivamente punte originali o di marca SMARTNESS. L'uso di punte lunghe è sconsigliato per i giochi elettronici, in quanto esse si incurvano rapidamente o si spezzano facilmente. (Per rimuovere dal bersaglio le punte spezzate si veda il capitolo RICERCA DEGLI ERRORI).

⇒ **Utilizzare esclusivamente l'adattatore a corrente alternata fornito in dotazione.**

⇒ **Non esporre il bersaglio a condizioni climatiche avverse o a temperature troppo elevate.**

⇒ **Conservare il bersaglio in luogo asciutto.**

⇒ **Pulire il bersaglio con un panno umido e/o un detergente delicato.**

CONSIGLI E TECNICA DI GIOCO

CONSIGLIO N. 1: la posizione corretta rispetto al bersaglio corrisponde a quella in cui mano, gomito, spalla, fianco e piede sono allineati. Un destrimano rivolgerà la parte destra del proprio corpo verso il bersaglio. Userà il suo piede destro come gamba d'appoggio, si piegherà leggermente in direzione del bersaglio e si terrà in equilibrio con la gamba/il piede destra/o. I mancini orienteranno la parte sinistra del loro corpo in direzione del bersaglio ecc.

CONSIGLIO N. 2: il movimento di lancio parte dal gomito. Il corpo si muove appena e la traiettoria è definita soltanto da mano, polso e avambraccio. L'avambraccio viene riportato indietro e muovendo la freccetta come per farla scivolare in avanti la si lancia in direzione del bersaglio. Dopo che la freccetta ha lasciato la mano, il movimento prosegue in modo che l'indice della mano di lancio indichi il settore del bersaglio che la freccetta dovrebbe aver colpito.

CONSIGLIO N. 3: non è difficile rimuovere una freccetta dal bersaglio se la si estrae facendola ruotare leggermente (in senso orario).

CONSIGLIO N. 4: esercitatevi – esercitatevi – esercitatevi! Soltanto facendo molta pratica potrete diventare dei bravi giocatori.

ACCENSIONE DEL GIOCO

Il gioco delle freccette elettronico è dotato di un dispositivo di attivazione automatico. Per questo motivo non è previsto un interruttore di accensione. Il gioco si accende collegando l'adattatore a corrente alternata e inserendo la spina di rete. Se non si utilizza il gioco per più di 5 minuti, il sistema e i display si spengono automaticamente. Finché adattatore e spina sono inseriti, il bersaglio „conserva in memoria" l'ultima giocata. Premendo il tasto GAME si riaccendono sistema e display ed è possibile continuare il gioco.

AVVIO

IMPOSTAZIONI

GAME	Con questo tasto si sceglie uno dei gruppi di gioco. Sul display appare la prima opzione del gruppo di gioco.
OPTION	Con questo tasto si selezionano altre opzioni all'interno del gruppo. Tutti i giochi sono contrassegnati da un codice (si veda la **TABELLA 2** - Giochi disponibili).
PLAYER	Con questo tasto si imposta il numero di giocatori. Il computer attribuisce automaticamente i giocatori ad un numero di squadre (vedi **TABELLA 1**).
TEAM	Per modificare il numero di squadre preimpostato (impostazione „preiscrizione"), selezionarlo premendo questo tasto (vedi **TABELLA 1**).
HANDICAP OPTION	Se lo si desidera, premendo questo tasto è possibile impostare il grado di difficoltà per ogni squadra. Premendo il tasto HANDICAP viene visualizzata la squadra da modificare. Utilizzare il tasto OPTION per vedere il valore relativo al grado di difficoltà (vedi **TABELLA 2**, Impostazioni disponibili).
START	Con questo tasto si sceglie uno dei gruppi di gioco. Sul display compare la prima opzione del gruppo di gioco.

Nota: osservazioni relative alla „Finestra delle impostazioni di gioco" sono presenti al capitolo DESCRIZIONI e Illustrazioni

Esempio:

1. Premere il tasto GAME e selezionare il gioco "_01". Premere quindi OPTION per impostare il punteggio iniziale su "501".
2. Premere il tasto PLAYER e impostare il numero di giocatori su 5. Il computer forma automaticamente 4 squadre e assegna il giocatore 1 (P1) e il giocatore 5 (P5) alla squadra 1.
3. I giocatori 1 e 5 iniziano il gioco delle freccette. Premere il tasto HANDICAP e sul display compare "S*r*1" (che sta per SCORE 1). Premere OPTION per modificare il punteggio iniziale di SCORE 1 portandolo a „301". La squadra 1 inizierà allora con un punteggio di 301.
4. Il giocatore 3 (P3) è già un provetto lanciatore. Premere HANDICAP, fino a quando non compare sul display "S*r*3". Premere OPTION e impostare SCORE 3 su „701" punti.
5. Per i giocatori 2 e 4 (P2 e P4) non è necessario impostare il loro grado di difficoltà. Il loro punteggio iniziale (SCORE 2 e SCORE 4) sarà quindi „501".
6. Premere il tasto HOLD/START per dare inizio al gioco.

TABELLA 1: formazione delle squadre

Numero giocatori	Numero squadre	Squadra 1 (SCORE 1)	Squadra 2 (SCORE 2)	Squadra 3 (SCORE 3)	Squadra 4 (SCORE 4)	Commenti
1_P	1_*t*	P1				Preiscrizione
2_P	2_*t*	P1	P2			Preiscrizione
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		Preiscrizione
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	Preiscrizione
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	Preiscrizione
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	Preiscrizione
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	Preiscrizione

8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	Preiscrizione

TABELLA 2: elenco dei giochi e degli handicap (gradi di difficoltà)

GIOCO	OPZIONE		DIFFICOLTÀ	
Gruppo	**Codice**	**Gioco delle freccette**	**Gamma di gioco**	**Livello/ Incremento**
_01	301	301	Da 301 a 1001	di 100 punti
	501	501	Da 301 a 1001	di 100 punti
	601	601	Da 301 a 1001	di 100 punti
	701	701	Da 301 a 1001	di 100 punti
	801	801	Da 301 a 1001	di 100 punti
	901	901	Da 301 a 1001	di 100 punti
	1001	1001	Da 301 a 1001	di 100 punti
lea	301	League 301	Da 301 a 1001	di 100 punti
	501	League 501	Da 301 a 1001	di 100 punti
	601	League 601	Da 301 a 1001	di 100 punti
	701	League 701	Da 301 a 1001	di 100 punti
	801	League 801	Da 301 a 1001	di 100 punti
	901	League 901	Da 301 a 1001	di 100 punti
	1001	League 1001	Da 301 a 1001	di 100 punti
rc	*rc*	Round the Clock	Da n. 1 a n. 9	di 1 numero
	S_O	Shoot-Out	Da 0 a 9 punti	1 punto in più
	SH	Shanghai	Da n. 1 a n. 9	di 1 numero
	1-2	Halve-It	Da 0 a 950 punti	50 punti in più
C*u*2	C*u*2	Count Up 200	Da 0 a 150 punti	50 punti in più
	C*u*4	Count Up 400	Da 0 a 350 punti	50 punti in più
	C*u*6	Count Up 600	Da 0 a 550 punti	50 punti in più
	C*u*8	Count Up 800	Da 0 a 750 punti	50 punti in più
	C*u*0	Count Up 1000	Da 0 a 950 punti	50 punti in più
	H*i*	High Score	Da 0 a 500 punti	50 punti in più
O¯	O¯	Overs	Da 3 a 7 vite	1 vita in più
	U_	Unders	Da 3 a 7 vite	1 vita in più
	b-6	Big-6	Da 3 a 7 vite	1 vita i più
C*ri*	C*ri*	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	(vedi nota)
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	(vedi nota)
	C*ut*	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(vedi nota)
	P*u*P	Killer Cricket	0, 20, 25	(vedi nota)

			Nota: "0": senza un ordine preciso. "20": chiusura dei numeri 20, 19, 18, 17, 16, 15 e dell'occhio. "25": chiusura dell'occhio e dei numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.	
*bi*L	*bi*L	Billiard	Dal punto n. 20 al n. 11	Aggiungere 1 punto
	mf	Minefield	Dal punto n. 20 al n. 11	Aggiungere 1 punto
	PAC	Pachisi	Dal punto n. 20 al n. 11	Aggiungere 1 punto
	H*ot*	Hot Potato	Dal punto n. 20 al n. 11	Aggiungere 1 punto

FUNZIONI SPECIALI

DOUBLE

Per i giochi 301-1001 e League 301-1001 si possono effettuare impostazioni addizionali in modo da renderli ancora più interessanti (vedi ISTRUZIONI DI GIOCO). Queste impostazioni possono essere fatte in qualsiasi momento prima di iniziare a giocare o durante il gioco, per esempio per dare una chance anche ad un giocatore inesperto. Le impostazioni disponibili sono:

Open In / Open Out	Double In / Open Out
Open In / Double Out	Double In / Double Out
Open In / Master Out	Double In / Master Out

BOUNCE OUT

Premendo questo tasto prima di lanciare la freccetta successiva, è possibile annullare il punteggio di lancio di una freccetta che è rimbalzata sul bersaglio. In molte gare non si tiene conto delle freccette saltate fuori.

SOLITAIRE

Questo tasto attiva la funzione di Giocatore Automatico. Dopo che il bersaglio ha registrato il lancio di tre freccette consecutive, il computer cambia automaticamente giocatore. È l'ideale per esempio per un giocatore singolo che si allena con più di tre freccette. *Questa funzione è disponibile solo a gioco avviato.*

SOUND VOLUME

Con questo tasto si regola il volume. Esistono 7 livelli sonori compresi tra Sound Off e volume al massimo.

HOLD

Durante il gioco è possibile entrare in pausa premendo il tasto HOLD/START. Questa funzione risulta particolarmente utile per esempio durante l'estrazione delle freccette, per non far scattare involontariamente il punteggio. Dopo aver rimosso tutte le freccette, si può proseguire nel gioco premendo nuovamente questo tasto.

RESET

La pressione di questo tasto interrompe il gioco e richiama il menu con le impostazioni di gioco. Tutte le impostazioni rimangono invariate come nell'ultima giocata. A questo punto è possibile modificarle. Con il tasto START si può riprendere il gioco. Premendo una seconda volta il tasto RESET si cancellano tutte le impostazioni HANDICAP (grado di difficoltà).

IN FASE DI GIOCO

1. Un grosso punto luminoso nella finestra corrispondente allo SCORE indica la *squadra* a cui tocca giocare. I messaggi "P_1", "P_2" ecc. indicano il *giocatore* di turno. Ogni giocatore può lanciare a turno tre freccette. I tre puntini luminosi del display "ACTUAL SCORE" indicano i lanci che rimangono da fare al giocatore corrente.
2. Il bersaglio elettronico intelligente non solo somma automaticamente i risultati, ma mostra contemporaneamente anche punteggi e suggerimenti (vedi **TABELLA 3**). I punti semplici, doppi o tripli sono contraddistinti dal segno del numero corrispondente: un punto semplice è indicato con una barretta ("_18"), il doppio con due barrette o con una "*d*" ("=18" o "*d*18") e il triplo con tre barrette o una "*t*" ("≡18" o "*t*18"). L'occhio semplice è indicato con il suo valore ("25").
3. In fase di gioco il giocatore che segue deve sempre aspettare fino a quando il bersaglio non emette il segnale sonoro di libero.
4. Al termine del lancio di un giocatore il bersaglio si commuta automaticamente su stand-by (salvo che si giochi in modalità Solitario). A questo punto si estraggono le freccette e si preme il tasto PLAYER per continuare a giocare.
5. Il gioco si conclude quando tutte le squadre hanno raggiunto il loro piazzamento finale. Ogni display visualizza alternativamente il risultato finale e il piazzamento della squadra.

Gioco delle freccette

TABELLA 3: informazioni del display

Gioco delle freccette	Actual Score (punteggio corrente)	Punteggio giocatore/squadra	Campo segnapunti del cricket
301-1001, League 301-1001	Punteggio freccetta → Punto del giocatore di turno	Risultato complessivo	
Round the Clock	Numero colpito dalla freccetta	Obiettivo	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Obiettivo → numero colpito dalla freccetta	Risultato complessivo	
Count-Up, High Score	Punto del giocatore di turno	Risultato complessivo	
Overs, Unders	Punteggio freccetta	Obiettivo → punteggio complessivo di 3 freccette	Vite rimaste
Big-6	Numero colpito dalla freccetta	Obiettivo	Vite rimaste

Cricket *Standard* e *Cut Throat*	Numero colpito dalla freccetta	Risultato complessivo	Segno del cricket
Cricket *No Score* e *Killer*	Numero colpito dalla freccetta	0	Segno del cricket
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Nota → Numero colpito dalla freccetta	Punto finale	Display di gioco (con cursore, blocchi e risultati).
Minefield	Nota → Numero colpito dalla freccetta	Vite rimaste	Display di gioco (con cursore, blocchi e risultati).

ISTRUZIONI DI GIOCO

301-1001

Questa è la forma più nota di gioco delle freccette; così si gioca nella maggior parte delle leghe e nei campionati. Ogni giocatore parte da un punteggio iniziale di 301 punti (oppure 501 o 601, ecc.). Al termine di una manche (quindi quando un giocatore ha lanciato tre freccette) si scalano dal punteggio (iniziale) i risultati ottenuti con i lanci. Il primo giocatore che porta (esattamente) a zero il punteggio di partenza, vince la partita. Si può poi continuare a giocare fino a quando anche i giocatori 2-4 ottengono lo stesso piazzamento.

Superamento o Busting: se un giocatore oltrepassa il punteggio necessario per arrivare esattamente a zero, questa manche è detta „BUST“ e non è valutata. Il punteggio riparte da quello precedente a questa manche.

Per rendere il gioco ancora più interessante, si può utilizzare il tasto DOUBLE, con cui si impostano difficoltà supplementari per l'avvio e la conclusione del gioco. Si possono selezionare:

Open In: il conto alla rovescia per il giocatore inizia quando egli colpisce un numero qualsiasi.

Open Out: il gioco termina per il giocatore quando questi colpisce un numero che porta il suo punteggio esattamente a zero.

Double In: il conto alla rovescia per il giocatore inizia quando egli colpisce il doppio di un numero qualsiasi o centra l'anello doppio dell'occhio. Ogni altro risultato di lancio non è valutato se prima non si soddisfa questa condizione.

Double Out: il gioco termina per il giocatore quando egli porta il proprio punteggio esattamente a zero colpendo il doppio del numero giusto o l'anello doppio dell'occhio. Se dopo il lancio si ha un resto di 1, lo si considera BUST, vedi *Superamento o Busting*.

Master Out: il gioco termina per il giocatore quando egli può portare esattamente a zero il proprio punteggio colpendo il doppio di un numero o dell'occhio o centrando il triplo di un numero. Un punteggio residuo di 1 è considerato BUST, vedi *Superamento o Busting*.

La funzione Dart Out: nelle gare tra professionisti il gioco si conclude per lo più con Double Out. Se il punteggio a scalare raggiunge la soglia di 170, si può concludere il gioco in questa modalità con tre freccette. Il bersaglio calcola i risultati di lancio necessari allo scopo e li visualizza per ogni freccia extra. Se il giocatore non raggiunge l'obiettivo visualizzato, ma può terminare il gioco con le due freccette rimaste, il bersaglio ricalcola i punti necessari da marcare con i lanci. Al disotto di un punteggio di 40 i punti da marcare non vengono più visualizzati in quanto il calcolo del/dei risultato/i di gioco è molto semplice.

LEAGUE 301-1001

Una versione di gioco a squadre del gioco 301-1001, che ha riscosso molta popolarità nelle leghe. Ci sono sempre due squadre e 4 punteggi. I giocatori 1 e 3 si sfidano con i giocatori 2 e 4. Il gioco corrisponde al tradizionale 301-1001. Una squadra vince il gioco se uno dei suoi giocatori riporta il proprio punteggio esattamente a zero. Attenzione: per questo gioco vale la cosiddetta *regola „Freeze"*.

Freeze: il giocatore di una squadra non può concludere il gioco se il punteggio residuo del suo partner è superiore alla somma dei punteggi della squadra avversaria (in caso di parità egli può terminare il gioco). Un giocatore così „congelato" può allora solo tentare di ridurre il più possibile il proprio punteggio sperando così che il suo partner riesca a vincere. Se un giocatore per il quale vale la regola Freeze riporta il proprio punteggio a zero, lo si considera un BUST, vedi *Superamento o Busting*.

La regola è stata introdotta per garantire che la squadra vincente fornisca la migliore prestazione concertata e che nessun giocatore possa vincere la partita senza la collaborazione del partner. Inoltre è possibile anche attribuire ad ogni giocatore un personale grado di difficoltà per il gioco League. Il gioco a squadre può anche essere giocato con squadre costituite ognuna da 4 giocatori (2 per ogni display).

ROUND THE CLOCK

Il giocatore deve centrare i numeri da 1 a 20 (in ordine crescente). Quando un numero viene centrato, si prosegue con quello immediatamente successivo. Vince il giocatore che per primo raggiunge il 20 (e lo centra). I doppi e i tripli dei numeri sono conteggiati come i settori singoli e valutati solo come un centro.

SHOOT-OUT

L'elettronica moderna consente questo nuovo, avvincente gioco. Il punteggio da raggiungere è determinato casualmente dal computer ed il giocatore di turno ha 10 secondi di tempo per colpire l'obiettivo con la freccetta. Un centro vale 1 punto, i doppi e i tripli sono valutati solo come semplici. Se si superano i 10 secondi, il lancio è considerato effettuato ma fallito. L'obiettivo viene ristabilito dopo ogni lancio. Vince il giocatore che per primo raggiunge 15 punti.

SHANGHAI

Questo gioco è simile a *Round-The-Clock*, ad eccezione del fatto che i risultati vengono sommati ed il gioco è limitato a 7 manche o 21 lanci. Si inizia con il numero 1 per arrivare fino al 20 e all'occhio. I centri valgono solo se fatti nell'ordine corretto. Un centro nel doppio o nel triplo di un campo numerico vale due o tre volte il numero corrispondente.

Esempio: un centro nel tre doppio vale 2 x 3 = 6 punti. Vince il giocatore che alla fine della 7ª manche ha fatto più punti.

HALVE-IT

Questo gioco è appassionante e non senza rischi (anche se non pericolosi), visto che se nel corso di una manche il giocatore non centra il bersaglio con nessuna delle sue tre freccette, si vedrà dimezzato il punteggio! Il gioco inizia dal 12, seguono il 13 e il 14, poi un doppio qualsiasi, quindi il 15, 16 e 17, poi un triplo qualsiasi e dopo il 18, 19 e 20 ed infine l'occhio. Ogni giocatore lancia le sue tre freccette sullo stesso numero e prosegue poi con il numero successivo nella manche che segue. Centrando un doppio o un triplo si raddoppiano/triplicano i punti. Se un giocatore durante una manche manca completamente l'obiettivo stabilito, il suo punteggio sarà dimezzato. Quindi più punti si hanno, tanto più netta sarà la perdita se non si fa centro in una manche. Vince il giocatore che al termine del gioco ha fatto più punti.

COUNT-UP

Un gioco facile, che consiste nel raggiungere per primi un determinato punteggio stabilito in precedenza. Si può scegliere tra questi punteggi: 200, 400, 600, 800 e 1000. Ogni giocatore tenterà quindi di accumulare più punti possibile; al termine del gioco il punteggio stabilito non deve essere raggiunto con precisione.

HIGH SCORE

Simile a *Count-Up*, ad eccezione del fatto che il gioco si conclude però già alla 7ª manche. Vince il giocatore che ha raggiunto il punteggio più alto.

OVERS

Anche questo gioco è facile e veloce. I giocatori cercano di ottenere il punteggio massimo raggiunto durante l'ultima manche o un risultato migliore. Se un giocatore ottiene un risultato inferiore a quello massimo ricavato dalla somma dei tre centri, perde una „vita". All'inizio del gioco ogni giocatore ha a disposizione 3 „vite". Con il tasto HANDICAP (grado di difficoltà) si possono attribuire ad ogni singolo giocatore fino a 7 „vite". Vince il giocatore che rimane per ultimo con ancora almeno 1 „vita".

UNDERS

Simile a *Overs*, ad eccezione del fatto che in questo caso l'obiettivo consiste nel raggiungere il risultato minimo ottenuto durante l'ultima manche o nel scendere ancora al disotto di esso. Se il punteggio raggiunto è superiore (si ricava dalla somma dei risultati dei tre lanci), si perde una „vita". Un centro al di fuori del campo di valutazione e una freccetta che rimbalza (vale a dire che è stato premuto il tasto BOUNCE OUT) sono penalizzati con 60 punti (3 x 20 punti). Vince il giocatore che rimane per ultimo con ancora almeno 1 „vita".

BIG-6

I giocatori cercano di influenzare la scelta dell'obiettivo successivo, centrando per primi l'obiettivo corrente. All'inizio del gioco il 6 semplice rappresenta il primo obiettivo. Con i suoi tre lanci il giocatore deve centrare una volta il bersaglio per conservare la propria „vita". Se ce la fa già al primo o secondo lancio, con il lancio rimastogli (i lanci rimastigli)

può stabilire l'obiettivo successivo. I settori semplici, i doppi o i tripli sono considerati obiettivi da centrare veri e propri. In questo caso la strategia corretta consiste nel scegliere per gli altri giocatori l'obiettivo più difficile possibile, p.e. tre volte 20 o l'anello interno del Bull'sEye. Vince il giocatore che rimane per ultimo con ancora almeno 1 „vita".

CRICKET – (Standard)

Cricket è un gioco molto apprezzato in Europa e negli USA. In esso i giocatori mettono in atto una tattica difensiva o aggressiva in funzione del punteggio. Durante il gioco ogni giocatore può tentare di incrementare il proprio punteggio o impedire ad un altro giocatore di fare punti.

Si gioca con i numeri da 15 a 20 e con l'occhio. Ogni giocatore deve centrare per tre volte un numero per poterlo „chiudere" (CLOSE). Colpire un numero nel settore semplice vale tanti punti quanti il numero, un centro nel doppio conta doppio, nel triplo vale triplo. Dopo che un giocatore ha chiuso un numero (grazie a tre centri semplici o p.e. ad un centro nel triplo), gli ulteriori centri su questo numero si considerano punti (in base al numero). Se alla fine un numero viene „chiuso" con successo da tutti i giocatori (ALL CLOSED), con questo numero non si possono più fare altri punti. Vince il giocatore che ha il punteggio più alto e che ha chiuso i numeri per primo. In caso di parità vince chi ha chiuso per primo i numeri.

La strategia da applicare può cambiare se si gioca con la limitazione che ogni numero deve essere „chiuso" seguendo un ordine prestabilito. Servendosi del tasto HANDICAP si può effettuare la scelta corrispondente: „da 20 fino a 15 e poi Bull" oppure „Bull e poi da 15 a 20". I numeri devono allora essere chiusi nella successione corrispondente. Giocando scoprirete rapidamente le differenze.

NOTA: troverete alcune specifiche osservazioni relative al campo segnapunti del Cricket al capitolo DESCRIZIONI.

NO SCORE CRICKET

Una versione facilitata del *Cricket*, il cui obiettivo consiste nel „chiudere" il più rapidamente possibile tutti i numeri. Se si centra un numero „chiuso" non si fanno punti.

CUT THROAT CRICKET

Una versione al contrario del *Cricket*, che si preferisce giocare per lo più in tre. Due giocatori si possono alleare ed eliminare il terzo, prima di sfidarsi tra loro.

Dopo che un avversario ha chiuso un numero, gli vengono attribuiti gli altri centri fatti, perché in questo gioco perde il giocatore con il punteggio più alto. Ad un giocatore che ha già chiuso quel numero non possono essere assegnati ulteriori centri del numero. Vince il giocatore che ha accumulato meno punti e per primo ha chiuso i numeri. Se un giocatore chiude per primo tutti i numeri, ma ha anche un punteggio elevato, deve continuare a giocare per incrementare il punteggio degli altri giocatori rispetto al proprio. In questo caso la strategia migliore è perciò di chiudere tutti i numeri il più rapidamente possibile per evitare di vedersi affibbiati dei punti dagli altri giocatori, lasciandosi allo stesso tempo l'opportunità di assegnare i punti agli altri.

KILLER CRICKET

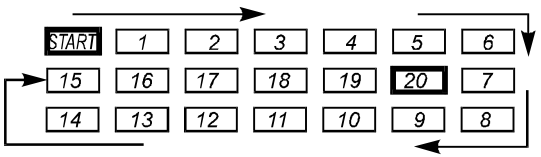
Simile a *No Score Cricket*, ma con un'ulteriore difficoltà. Quando si chiude un numero, il giocatore ha la possibilità di invalidare con ulteriori centri quelli fatti precedentemente da un altro giocatore, se questi non ha ancora chiuso il numero in questione; se lo ha già chiuso non gli si possono sottrarre altri centri. Al posto di una spia luminosa accesa indicante il centro fatto, in questo gioco si spegne una luce nel campo segnapunti del cricket.

Vince il giocatore che chiude per primo tutti i numeri.

Esempio: il giocatore 1 deve fare centro con il 19 (una spia è quindi spenta), il giocatore 2 ha due centri (due spie sono spente), il giocatore 3 ha già chiuso il 19 (tre spie spente). Tocca ora al giocatore 4 che colpisce il 19 triplo e chiude anch'esso il 19. Lancia la seconda freccetta e colpisce ancora il 19. Ai giocatori 1 e 2 non viene riconosciuto un centro sul 19 (per ognuno si riaccende una spia), al giocatore 3 non succede nulla.

BILLIARD

Questo gioco ed i successivi tre fanno parte di una nuovissima generazione di giochi con le freccette. Il loro scopo consiste nel muovere il cursore dal punto di partenza ad una posizione vuota alla fine. Il centro di un numero qualsiasi equivale a spostare il cursore del numero di caselle corrispondente al numero colpito. I doppi e i tripli centrati sono considerati semplici. Se il valore del numero centrato per primo non è sufficiente a spostare il cursore verso la fine, si riprova con il secondo lancio. Se un lancio supera il numero di posizioni necessario, il cursore è riportato indietro del numero in eccesso corrispondente. Il cursore si sposta come rappresentato in figura. Quando la posizione vuota finale è occupata, la si sposta indietro di una posizione in direzione del punto di partenza. Vince il giocatore che occupa tutte le posizioni vuote e sposta per primo il punto finale verso il punto di partenza.



Esempio:

1. Inizia il giocatore 1. Il display indica „_20“ e segnala al giocatore 1 che deve colpire il 20 per occupare la prima posizione vuota. Il giocatore 1 centra però solo il 5 ed il cursore si sposta verso il punto contrassegnato in figura con il „5“.
2. Il bersaglio calcola automaticamente la differenza e visualizza per il giocatore un „_15“, che è ora il suo obiettivo da colpire. Il giocatore 1 colpisce il 17 ed il cursore si sposta di 15 posizioni in avanti, supera il punto finale e torna infine (di due posizioni in eccesso) sul „18“.
3. Ora il display visualizza "_2". Il giocatore 1 lancia la terza freccetta e colpisce il „2“.Il cursore va a finire esattamente sul „20“ e risuona la musica della vittoria. Il display scatta su „19“, il punto finale si è spostato di una posizione in direzione del punto di partenza, inoltre il display lampeggia indicando il cambio di giocatore.

MINEFIELD

In linea di massima questo gioco si gioca esattamente come *Billiard*, ad eccezione però del fatto che sono state distribuite a caso 6 mine. È possibile passare su di una mina ma non ci si può fermare. Se il cursore capita su di una mina, questa „esplode“ e si perde una „vita“. Ogni giocatore dispone di tre „vite“. Se le perde tutte e tre prima di aver occupato le caselle vuote, deve abbandonare il gioco. Dopo una „esplosione“ la casella corrispondente torna sicura.

Se il punto finale corrisponde ad una casella minata, passa attraverso la mina e si ferma sulla casella più vicina. Le caselle minate non devono perciò essere occupate. Se però si verifica una „esplosione“, la casella si libera e deve essere occupata. Vince il giocatore che occupa per primo tutte le caselle o che rimane in vita per ultimo.

PACHISI

Questo gioco deriva da quello indiano omonimo e ricorda il tedesco „Non ti arrabbiare!“. Le regole di gioco sono molto simili a quelle di *Billiard*, ma in aggiunta esiste sempre un ostacolo tra il cursore ed il punto finale. Per poter passare al giocatore successivo l'ostacolo, bisogna capitarci sopra altrimenti il cursore può solo oscillare avanti e indietro tra il punto di partenza e l'ostacolo, senza poter raggiungere il punto finale. Vince il giocatore che occupa le caselle vuote e sposta per primo il punto finale verso il punto di partenza.

Il fastidioso ostacolo si trova sempre tra il cursore e il punto finale. Se il giocatore successivo deve prendere in consegna l'ostacolo, la posizione si calcola nel modo seguente: (a) la precedente posizione del cursore dal punto di partenza è „x“. (b) Contare „x“ posizioni a partire da quella del cursore del giocatore che riceve l'ostacolo. (c) Se„x“ è maggiore delle posizioni tra cursore e punto finale, l'ostacolo si sposta di „x“ posizioni tra i due punti per „x“ posizioni in avanti e indietro. In questo modo si garantisce che l'ostacolo non capiti sempre nello stesso punto.

HOT POTATO

Questo gioco è simile a *Pachisi*, solo che in questo caso l'ostacolo si chiama "Hot Potato" e provoca ancora più danni. Durante il cambio di posizione, se „Hot Potato“ corrisponde ad una casella occupata, il „ripieno“ è disseppellito e il punto finale rispostato indietro di una posizione.

RICERCA DEGLI ERRORI

Mancanza di corrente	Accertarsi che l'adattatore a corrente alternata sia inserito in una presa di corrente e che il connettore dell'adattatore si trovi inserito nella presa di collegamento del bersaglio.
Nessun punteggio	Controllare se il gioco si trova in modalità Impostazioni o in stand-by. Verificare poi che i campi segnapunti o i tasti-funzione non siano bloccati/incastrati.

Elemento segnapunti o tasto bloccati

Durante il trasporto o il normale funzionamento del bersaglio può capitare di tanto in tanto che gli elementi segnapunti si blocchino e non si possano più contare i punti. Si avverte un segnale di allarme e un display visualizza lampeggiando l'elemento bloccato. Normalmente si sblocca rapidamente l'elemento estraendo delicatamente la freccetta infissa in esso o comprimendolo delicatamente con il dito per farlo muovere avanti e indietro. Il gioco può quindi riprendere, il conteggio dei punti riparte esattamente da dove si era interrotto.

Un tasto bloccato può anche far „morire" il bersaglio. Il display lampeggiante visualizza "-*F*-" ed emette un segnale di allarme. Anche in questo caso normalmente risulta efficace la procedura sopra descritta.

Rimozione delle punte spezzate delle freccette

Le punte in materiale sintetico sono certamente sicure ma non durano in eterno. Se dovesse rompersi una punta rimanendo conficcata nel bersaglio, provare ad estrarla con cautela servendosi di una pinza appropriata. Se una punta dovesse spezzarsi in un moncone così corto da non sporgere più dal bersaglio, la si può spingere in dentro grazie all'apertura nel bersaglio. La punta morbida non può danneggiare i componenti elettronici posti dietro l'elemento. Per questa procedura consigliamo però espressamente l'utilizzo di una punta *SOFT TIP* ancora buona su di una freccetta. Non si dovrebbe mai spingere con un oggetto metallico appuntito una punta spezzata nel bersaglio, perché una punta metallica può facilmente danneggiare il bersaglio, se introdotta troppo in profondità. Prestare anche attenzione al fatto che più pesante è la freccetta, maggiore è il rischio che la sua punta si rompa.

Fluttuazioni di corrente o disturbi elettromagnetici

In situazioni estreme, in presenza di potenti impulsi di disturbo elettromagnetici, i componenti elettronici del bersaglio possono non funzionare o dare risultati errati. Esempi: in caso di forti temporali, fluttuazioni estreme della corrente di rete, assenza di tensione o sistemazione del bersaglio in prossimità di motori elettrici o apparecchi a microonde. Per ripristinare il normale funzionamento, estrarre per diversi secondi la spina e poi reinserirla. Nel farlo assicurarsi naturalmente che la causa dell'inconveniente sia stata eliminata.

DESCRIZIONI

1) **Single (semplice):** il punteggio corrisponde al numero.
2) **Double (doppio)**: il punteggio corrisponde al numero x 2.
3) **Triple (triplo):** il punteggio corrisponde al numero x 3.
4) **Bull's Eye (occhio):** l'anello esterno vale 25 punti, l'anello interno vale 50 punti.
5) **Catch-Ring (bordo):** lancio sul bordo – non vale.
6) **Tasti-funzione:** (vedi capitolo AVVIO).

7) **Actual Score (punteggio corrente):** (vedi **Tabella 3**)

8) **Punteggio giocatore/squadra** (SCORE 1-4)**:** (vedi **Tabella 3**)

9) **Cambio di giocatore:** indica il giocatore di turno.

10) **Display dei lanci:** visualizza quante freccette si possono ancora lanciare (per ogni manche).

11) **Campo segnapunti del cricket:** (vedi **Tabella 3**)

12) **Display per Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **e Master Out** *(MO).*

13) **Connettore per l'adattatore a corrente alternata.**

14) **Finestra delle impostazioni di gioco:** (a) numero di giocatori, (b) numero di squadre, (c) scelta del punteggio della squadra per impostazione del grado di difficoltà, (d) punteggio iniziale, (e) codice per il gioco delle freccette

Prodotto conforme ai requisiti della direttiva 89/336/EEC e 93/68/EEC della UE e contrassegnato dal marchio CE.

Magyar

SOFT-TIP ELEKTROMOS DARTS-JÁTÉK

FH-9600 Series

A darts eredetének története több évszázadra nyúlik vissza. Már VIII. Henrik és a francia VI. Károly is szívesen töltötte idejét a darts-játékkal. A játék valószínüleg az íjászat és a gerelyhajítás sportból fejlődött ki, a darts modern formája azonban inkább kapcsolódik az ismert angol pubokhoz. A dobónyíllal eltalálni a tábla középpontját (az úgynevezett Bull's Eye-t, amely korábban parafából volt) a múlt századig szerencsés találatnak számított és először 1908-ban sikerült egy Leeds-i kocsmárosnak különleges célzási tehetségével az angol bíróságokat ennek az ellenkezőjéről meggyőznie. Azóta a darts világszerte nagy népszerűségnek örvend. A világ valamennyi országában rendeznek darts versenyeket és emberek milliói tekintik szabadidejük szórakoztató és izgalmas játékának.

A modern elektronika segítségével a még több örömet okoznak a darts játékok. Új izgalmas játék variációkkal bővült a választék, a számlálás automatizálódott és az elektromos kijelzőn megjelenő játéktippek segítenek a gyakorlatlan játékosoknak. A darts-játék függetlenül attól, hogy fiatalokról vagy idősekről, nőkről vagy férfiakról van szó, egyéni játékosként vagy csapatban űzzük, jó barátokat hoz össze. Igy azon sem kell csodálkozni, hogy egy igazi darts-meccs – mint a tradíció is kívánja – kézfogással kezdődik és végződik.

FIGYELEM! DARTS EGY FELNŐTT SPORT. GYERMEKEK ÉS FIATALKORÚAK A KÉSZÜLÉKET CSAK FELNŐTT FELÜGYELETE MELLETT HASZNÁLHATJÁK.. **OLVASSA EL FIGYELMESEN A HASZNÁLATI ÚTMUTATÓT.** A DOBÓNYILAK ÉS A TÁBLA HELYES HASZNÁLATA SEGÍT, HOGY JÁTÉK KÖZBEN ELKERÜLHESSÜK A SÉRÜLÉSEKET ÉS MEGRONGÁLÓDÁSOKAT.

Csomagolja ki a darts-játékot és ismerkedjen meg funkcióival és használati elemivel, mielőtt az első dobónyilat elhajítaná. Ha a játék Ön szerint nem működik kifogástalanul, keressen először az útmutató „HIBAKERESÉS“ fejezetében lehetséges megoldást.

A TÁBLA HELYES GONDOZÁSA

FONTOS FIGYELMEZTETÉS! Ez a darts **kizárólag puha hegyű dobónyilakhoz (Soft-Tip) alkalmas**. *Acélhegyű dobónyilak használata javíthatatlan károkat okoz a készülékben.*

⇒ **Megfelelő pozícióban és a megfelelő távolságnál nincs szükség a dobásnál nagy erőbevetésre.** A Soft-Tip-dobónyilnál az ajánlott súly 16 gramm (ez egyben a hivatalos szabványsúly sok dart-szervezetnél és számos versenyen is). (Lásd „TIPPEK ÉS JÁTÉKTECHNIKÁK“)

⇒ **Csak megfelelő pótnyilakat szabad használni.** Annak megakadályozása érdekében, hogy a dobónyilak lepattanjanak a tábláról, kizárólag csak eredeti hegyeket vagy SMARTNESS márkájú hegyeket szabad használni. Elektronikus darts-készülékekhez nem ajánlott a hosszú hegy. Ezek gyorsan elgörbülnek vagy

könnyen letörnek. (Letört hegyek táblából történő eltávolításának leírása a „HIBAKERESÉS“ fejezetben található.)

⇒ **Kizárólag a mellékelt váltóáramú adapter szabad használni.**

⇒ **A táblát nem szabad szélsőséges időjárási viszonyoknak vagy hőmérsékleteknek kitenni.**

⇒ **A táblát nedvességtől és nyirkosságtól óvni kell.**

⇒ **A tábla nedves törlőkendővel és/vagy kimélő tisztítószerrel tisztítható.**

TIPPEK ÉS JÁTÉKTECHNIKA

1. TIPP: A megfelelő pozíciót a táblához úgy kaphatjuk meg, ha kezünke, könyökünket, vállunkat, csípőnkent és lábunkat kiegyensúlyozottan összhangba hozzuk. Jobbkezesek így jobb testoldalukkal fordulnak el a tábla felé. A jobb lábukat használják fix pontként, enyhén a tábla irányába dőlnek és az egyensúlyt a bal lábukkal/lábfejükkel tartják. Balkezesek bal testoldalukkal fordulnak el a tábla felé, stb.

2. TIPP: A dobómozdulat könyökből indul ki. Testünk alig mozdul el eközben, a dobást kezünkkel, kézfejünkkel és alkarunkkal végezzük. Ennek során alkarunkat hátra vezetjük és egy előre irányuló rugalmas mozdulattal a nyílat a tábla irányába hajítjuk. Miután a dobónyíl elhagyta kezünket, folytatjuk a mozdulatot úgy, hogy kezünk mutatóujját a tábla azon részére irányítjuk, amelyet a nyíllal el akarunk találni.

3. TIPP: A dobónyíl egyszerűen eltávolítható a táblából, ha a nyilat egy könnyed mozdulattal elfordítjuk (jobbra fordítva) és kihúzzuk.

4. TIPP: Gyakorolni – Gyakorolni – Gyakorolni . Sok gyakorlás tesz jó darts-játékossá.

A JÁTÉK BEKAPCSOLÁSA

Az elektronikus darts egy kikapcsoló automtikával van felszerelve. Igy nincs rajta bekapcsoló gomb. Ahhoz, hogy bekapcsolja a játékot, csak be kell dúgni kell a váltóáramú adaptert és a hálózati csatlakozót. Ha a készüléket több mint 5 percig nem használja, a rendszer és a kijelzők kikapcsolnak. Amig az adapter és a hálózati csatlakozó bedugott állapotban marad, „emlékszik“ az utolsó játék állására. A GAME gomb lenyomásával újra bekapcsol a rendszer és a kijelző és folytatni lehet a játékot.

START

JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

GAME — Ezzel a gombbal lehet valamelyik játékcsoportot kiválasztani. A kijelzőn megjelenik a játékcsoport első opciója.

OPTION — Ezzel a gombbal lehet az adott csoporton belül további opciókat választani. Minden játékosnak van egy fedőneve. (Lásd a **2. TÁBLÁZATBAN** – rendelkezésre álló játékok)

PLAYER — Ezzel a gombbal lehet megadni a játékosok számát. A computer automatikusan felosztja a játékosokat bizonyos csapatszámra. (**1. TÁBLÁZAT)**

TEAM — Az előre beállított csapatszám megváltoztatásához. (előbeosztás-beállítás) A gomb lenyomásával választható ki. (**1. TÁBLÁZAT)**

HANDICAP OPTION

Amennyiben szükséges, ezzel a gombbal lehet minden csapat számára a nehézségi fokot beállítani. A HANDICAP gomb lenyomásánál megjelenő csapatot lehet megváltoztatni. Használja az OPTION gombot a nehézségi fokozatok megjelenítéséhez. (Lásd a **2. TÁBLÁZATBAN** – rendelkezésre álló játékok)

START — Ezzel a gombbal lehet egy játékcsoportot kiválasztani. A kijelzőn megjelenik a játékcsoport első opciója.

Figyelem! A játékbeállításokkal kapcsolatos kiegészítések a LEIRÁSOK fejezetben találhatók. Darts-készülékek ábrái a használati utasítás végen.

Példa:

1. Nyomja meg a GAME gombot és válassza a „_01“ játékot. Nyomja meg ezután az OPTION gombot ahhoz, hogy a játék kezdeti állása „501“-re állítódjon.
2. Nyomja meg a PLAYER gombot és állítsa be a játékosok számát 5-re. A computer automatikusan 4 csapatot jelöl ki és az 1. számú játékost (P1) valamint az 5. számú játékost (P5) az 1. csapatba osztja.
3. Az 1. és 5. számú játékos kezdő még a játékban. Nyomja meg a HANDICAP gombot és a kijelzőn megjelenik „S*r*1" (SCORE 1). Nyomja meg az OPTION gombot ahhoz, hogy a játék kezdeti állása SCORE 1-ről „301’-re változzon. Az 1. csapat játék állása 301 ponttal kezdődik.
4. A 3. számú játékos (P3) már jó darts-játékosnak számít. Nyomja a HANDICAP gombot addig, amig a kijelzőn megjelenik „S*r3*" (SCORE 3). Nyomja meg az OPTION gombot és állítsa SCORE 3-t „701“ pontra.
5. A 2. és 4. számú játékosnak (P2 és P4) nincs szüksége a nehézségi fokozat (Handcap) beállítására. Az ő kezdeti játék állásuk (SCORE 2 és SCORE 4) tehát „501“.
6. Nyomja meg a HOLD/START gombot a játék elindításához..

1. TÁBLÁZAT: Csapatbeosztás

Játé-kosok száma	Csa-pat szám	1. csapat (SCORE 1)	2. csapat (SCORE 2)	3. csapat (SCORE 3)	4. csapat (SCORE 4)	Kommen-tár

1_P	1_*t*	P1				előbeosztás
2_P	2_*t*	P1	P2			előbeosztás
3_P	3_*t* 2_*t*	P1 P1, P3	P2 P2	P3		előbeosztás
4_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	előbeosztás
5_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	előbeosztás
6_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	előbeosztás
7_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	előbeosztás
8_P	4_*t* 3_*t* 2_*t*	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	előbeosztás

2. TÁBLÁZAT: Játékos és Handicap (nehézségi fokozat) jegyzék

GAME	OPTION		HANDICAP	
Cso-port	Kód	Darts-játék	Játékterület	Lépés/Változás
_01	301	301	301-től 1001-ig	100 ponttal
	501	501	301-től 1001-ig	100 ponttal
	601	601	301-től 1001-ig	100 ponttal
	701	701	301-től 1001-ig	100 ponttal
	801	801	301-től 1001-ig	100 ponttal
	901	901	301-től 1001-ig	100 ponttal
	1001	1001	301-től 1001-ig	100 ponttal
lea	301	League 301	301-től 1001-ig	100 ponttal
	501	League 501	301-től 1001-ig	100 ponttal
	601	League 601	301-től 1001-ig	100 ponttal
	701	League 701	301-től 1001-ig	100 ponttal
	801	League 801	301-től 1001-ig	100 ponttal
	901	League 901	301-től 1001-ig	100 ponttal
	1001	League 1001	301-től 1001-ig	100 ponttal

rc	*Rc* S_O SH 1-2	Round the Clock Shoot-Out Shanghai Halve-It	1. sz.-tól 9. sz.-ig 0-tól 9 pontig 1. sz.-tól 9. sz.-ig 0-tól 950 pontig	1 számmal plusz 1 pont 1 számmal plusz 50 pont
Cu2	Cu2 Cu4 Cu6 Cu8 Cu0 Hi	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600 Count Up 800 Count Up 1000 High Score	0-tól 150 pontig 0-tól 350 pontig 0-tól 550 pontig 0-tól 750 pontig 0-tól 950 pontig 0-tól 500 pontig	plusz 50 pont plusz 50 pont plusz 50 pont plusz 50 pont plusz 50 pont plusz 50 pont
O‾	O‾ U_ b-6	Overs Unders Big-6	3 - 7 élet 3 - 7 élet 3 - 7 élet	plusz 1 élet plusz 1 élet plusz 1 élet
Cri	Cri No Cut PuP	Cricket - (Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 **Figyelem!** "0": meghatározott sorrend nélkül. "20": beleértve a számokat 20, 19, 18, 17, 16, 15 és Bull. "25": beleértve Bull és a számok 15, 16, 17, 18, 19 és 20.	(lásd megjegyzés) (lásd megjegyzés) (lásd megjegyzés) (lásd megjegyzés)
biL	biL mf PAC Hot	Billiard Minefield Pachisi Hot Potato	Pont: 20 sz. 11 sz.-ig Pont: 20 sz. 11 sz.-ig Pont: 20 sz. 11 sz.-ig Pont: 20 sz. 11 sz.-ig	1 pont kitöltése 1 pont kitöltése 1 pont kitöltése 1 pont kitöltése

KÜLÖNLEGES FUNKCIÓK

DOUBLE

A következő játékoknál: 301-1001 és League 301-1001 lehetőség van kiegészítő beállításokra, amelyek ezeket még érdekesebbé teszik. (lásd a JÁTÉKTÁJÉKOZTATÓT). Ezek a beállítások bármikor, a játék kezdete előtt vagy a játék közben is kivitelezhetők, például ha egy tapasztalatlan játékosnak egy lehetőséget akarunk adni. A rendelkezésre álló beállítások a következők:

Open In / Open Out	Double In (DI) / Open Out
Open In / Double Out (DO)	Double In (DI) / Double Out (DO)
Open In / Master Out (MO)	Double In (DI) / Master Out (MO)

BOUNCE OUT

Ha ezt a gombot megnyomja a következő dobónyíl elhajítása előtt, lehetővé válik, hogy annak a nyílnak a dobásértéket visszavonja, ami lepattant a tábláról. Sok versenynél a lepattant dobónyílak nem kerülnek értékelésre.

SOLITAIRE

Ezzel a gombbal lehet az „automatikus játékos“ funkciót bekapcsolni. Minden harmadik, a táblán regisztrált nyíl után átvált a computer automatikusan egy másik játékosra. Ez pl. ideális egy játékosnál, aki több mint három nyíllal tréningezik. *Ez a funkció csak a játék kezdete után áll rendelkezésre.*

SOUND VOLUME

Ezzel a gombbal állítható be a hangerő. 7 fokozatra van lehetőség a néma és a maximális hangerő között.

HOLD

A HOLD/START gombot megnyomva szünetet lehet tartani játék közben. Ezt a funkciót lehet pl. használni akkor, ha egy dobónyíl eltávolításánál meg akarjuk akadályozni, hogy az véletlenül beszámítástra kerüljön. A dobónyíl eltávilítása után a gomb újbóli lenyomásával folytatni lehet a játékot.

RESET

Ennek a gombnak a használatánál megszakad a játék és megjelenik a menü a játékbeállításokkal. Minden beállítás úgy marad, mint az utolsó játéknál. Most meg lehet változtatni a beállításokat. Utána a START gombot megnyomva folytatni lehet a játékot. A RESET gomb kétszeres megnyomásával törlődik valamennyi HANDICAP-beállítás (nehézségi fok).

JÁTÉK KÖZBEN

1. A SCORE-ablakban egy nagyobb világítópont mutatja, melyik csapat van soron. A "P_1", "P_2" stb. jelzések mutatják, melyik játékos van soron. Minden játékos három nyílat dobhat, ha soron van. Az "ACTUAL SCORE" kijelzőn látható három kicsi világítópont a pillanatnyi játékos még meglevő dobásainak számát mutatja.
2. Az intelligens darts-tábla nemcsak az eredményeket számolja össze automatikusan, hanem egyidejűleg mutatja a célszámot is és tippeket is ad (l. **3. TÁBLÁZAT).** Azt, hogy egyszerű, dupla vagy tripla az adott szám előtti előjel mutatja. Az egyszerűnél egy vonal ("_18"), a duplánal két vonal vagy "*d*" ("=18" vagy "*d*18"), a triplánál pedig három vonal vagy "*t*" ("≡18" vagy "*t*18") látható. Az egyszerű középnél (Bull) az értéke jelenik meg ("25").
3. Játék közben a következő játékosnak mindig várnia kell addig, amíg az akusztikus engedélyező jel megszólal.
4. Ha egy játékos végzett a dobásával, a darts-készülék automatikusan szünet módba kapcsol. (Kivéve Solitaire üzemmódban). El kell távolítani a dobónyilakat és megnyomni a PLAYER gombot, ahhoz, hogy a játék folytatodjon.
5. A játéknak akkor van vége, ha valamennyi csapat végső pozíciója eldöntött. A kijelzők váltakozva a csapat elért végeredményét és helyezését mutatják.

3. TÁBLÁZAT: A kijelzőn látható információk

Darts-játék	**Actual Score (aktuális játék állás)**	**Játék állás játékos/csapat**	**Krikett Játékállás mező**

301-1001, League 301-1001	Dobónyíl pontszám→ Eredmény a sorozatban	Összesített számeredmény	Double In, Double Out, Master Out
Round the Clock	Nyíllal eltalált szám	Célszám	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It	Célszám → Nyíllal eltalált szám	Összesített számeredmény	
Count-Up, High Score	A sorozat eredménye	Összesített számeredmény	
Overs, Unders	Dobónyíl pontszám	Célszám → 3 nyíl összesített eredménye	Fennmaradó élet
Big-6	Nyíllal eltalált szám	Célszám	Fennmaradó élet
Cricket, *Standard és Cut Throat*	Nyíllal eltalált szám	Összesített számeredmény	Krikett jelölés
Cricket, *No Score és Killer*	Nyíllal eltalált szám	0	Krikett jelölés
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Utalás → Nyíllal eltalált szám	Végpont	Játék kijelző (kurzor, akadályok és eredmények).
Minefield	Utalás → Nyíllal eltalált szám	Fennmaradó élet	Játék kijelző (kurzor, csapdák és eredmények).

JÁTÉKLEÍRÁS

301-1001

Ez a legismertebb játékfajta, amelyet a legtöbb darts-ligában és versenyen is játszanak. Minden játékos 301 pontállással kezd (vagy 501-el vagy 601-el, stb.). Egy részjátszma után (tehát, ha egy játékos mind három nyilat eldobta), levonásra kerül a dobással elért eredmény ebből a (kezdeti) pontállásból. Az a játékos, aki először éri el a nullát (mégpedig pontosan), megnyerte a játékot. Utána folytatni lehet a játékot, amíg a 2.-4. játékos is helyezést ér el.

Túldobás vagy Busted: Ha egy játékos túldobja azt a pontszámot, amely ahhoz szükséges, hogy pontosan leérjen a nullára, ez a részjátszma egy úgynevezett „BUST"-nak számít és nem kerül értékelésre. A pontszám visszaáll a részjátszma előtti állásra.

A játék még érdekesebbé tételéhez használhatjuk a DOUBLE gombot. Ezzel be lehet állítani további nehézségi fokokat a játék elején és végén. A következők közül lehet választani.

Open In: A visszaszámlálás akkor kezdődik a játékos számára, ha bármely számot eltalálta.

Open Out: A játékos számára akkor van vége a játéknak, ha eltalálja azt a számot, amellyel pontosan nullára lemegy a pontállás.

Double In: A visszaszámlálás akkor kezdődik a játékos számára, ha a duplázó gyűrűben talál el egy számot vagy a duplázó gyűrűben a belső közepet (Bull) találja el. Addig nem kerül sor a többi dobáseredmény értékelésére, amíg nem teljesítette ezt a feltételt.

Double Out: A játékos számára akkor van vége a játéknak, ha a pontállását úgy viszi le pontosan nullára, hogy a duplázó gyűrűn belül eltalálja a megfelelő számot, vagy a duplázó gyűrű belső közepét (Bull). Ha a dobás után 1 maradna maradéknak, ez BUST-nak minősül. Lásd *Túldobás vagy Busted*.

Master Out: A játékos számára akkor van vége a játéknak, ha a duplázó gyűrűben eltalálja azt a számot, vagy a triplázó gyűrűben találja el azt a számot vagy eltalálja a belső közepet (Bull), amellyel pontszámát pontosan nullára tudja visszajátszani. Ha a dobás után 1 maradna maradéknak, ez BUST-nak minősül. Lásd *Túldobás vagy Busted*.

A Dart Out-funkció: Profi versenyeknél a játék legtöbbször Double Out módban végződik. Ha a pontállás lecsökkent a 170 pont küszöbére, lehetségessé válik ebben a módban a játékot három dobással befejezni. A darts-tábla kiszámítja az ehhez szükséges céleredményeket. Ha a játékos nem találja el a mutatott dobási célt, de ennek ellenére a fennmaradó maradék két nyíllal be tudná fejezni a játékot, a táblán megjelennek az ehhez szükséges új célszámok. 40 pont alatt már nem jelennek meg a célszámokra vonatkozó javaslatok, mivel ennek a kiszámítása már nagyon egyszerűvé válik.

LEAGUE 301-1001

Ez a 301-1001 variáció csapatjáték változata, amely a darts-ligákban nagy kedveltségnek örvend. Mindig két csapat van és 4 pontállás. Az 1. és 3. számú játékos játszik a 2. és 4. számú ellen. A játék megfelel a szokásos 301-1001 változatnak. Egy csapat akkor nyeri meg a játékot, ha az egyik csapatjátékos pontállását pontosan nullára visszajátsza. Figyelem: Ennél a játéknál az úgynevezett "*Freeze"-szabály van érvényben.*

Freeze: A csapat egyik játékosa akkor nem tudja befejezni a játékot, ha csapattársának maradék pontállása magasabb mint az ellenséges csapat játékosai pontállásának összege. (Döntetlen állásnál befejezheti a játékot.) Egy ily módon „lefagyott" játékosnak meg kell próbálnia pontjait, amennyire csak lehetséges lecsökkenteni és közben remélni, hogy csapattársa meg tudja nyerni a játékot. Ha az a játékos, akire a Freeze-szabály érvényes, lecsökkentené pontállását nullára, a BUST lépne érvénybe. Lásd *Túldobás vagy Busted*.

Ez a szabály azért került bevezetésre, hogy biztosítani lehessen, hogy a győztes csapat a lehető legjobb kombinációs eredményt érje el és egy játékos sem nyerheti meg a játékot játéktársa közreműködése nélkül. Ezenkívül lehetőség van arra, hogy minden játékos számára ki lehessen választani a saját nehézségi fokozatot a League-játékmódhoz. Ezt a csapatjáték 4 főből álló csapatokkal (jelzőmezőnként 2) is játszható.

ROUND THE CLOCK

A játékosnak el kell találnia 1-től 20-ig a számokat (felmenő sorrendben). Ha eltalált egy számot, a következővel kell folytatnia. Az a játékos nyert, aki elsőként elérte a 20-t (és eltalálta). A duplázó és triplázó gyűrűk számait egyszerű számokként kell számolni és csak egy találatként értékelni.

SHOOT-OUT

A modern elektronika teszi lehetővé ezt az új és izgalmas játékot. A computer a véletlenszerűség elvén határozza meg a célszámot és a soron levő játékosnak csak 10 másodperce van, hogy nyilával eltalálja ezt a célt. Egy találat egy pontot ér, a duplázó és triplázó gyűrűk is csak egyszerű értékűek. 10 másodperc után a nem kivitelezett dobás is végrehajtott, de sikertelen dobásnak minősül. Minden dobás után új célpont lesz kijelölve. Az a játékos nyer, aki elsőként össze tud gyűjteni 15 pontot.

SHANGHAI

Ez a játék hasonló mint a *Round-The-Clock.* Azzal a különbséggel, hogy az eredményeket össze kell számolni és a játék be van határolva 7 menetre vagy 21 dobásra. Az 1-es számmal kell kezdeni és el kell jutni a 20-as számig és a belső középig (Bull). Csak a helyes sorrendben eltalált számok számítanak találatnak. A számmező duplázó és triplázó gyűrűjében elért találat az adott szám kétszeresét, ill. háromszorosát éri. Pl.: Egy találat a dupla hármason 2 x 3 = 6 pontot ér. Az a játékos nyer, aki a 7. menet végére a legtöbb pontot tudta összegyűjteni.

HALVE-IT

Ez a játékfajta izgalmas, de nem mentes minden (ha nem is veszélyes) kockázattól. Ugyanis, ha egy játékos egy meneten belül három nyila egyikével sem találja el a célt, megfeleződik a pontállása. A játék a 12-sel kezdődik, utána következik a 13 és 14, majd bármely duplázó gyűrű, aztán 15, 16 és 17, utána bármely triplázó gyűrű, ezt követően a 18, 19 és 20, valamint a belső közép (Bull). Minden játékosnak ugyanazt a számot kell a három nyillal eltalálnia, majd a következő menetben a következő szám kerül sorra. Egy találat a duplázó vagy tripláto gyűrűbe megduplázza/megháromszorozza a pontszámot. Ha egy játékos az egyik menetben a kitűzött célt teljesen eltéveszti, megfeleződik pontjainak száma. Tehát minél több pontja van valakinek, annál jelentősebb a vesztesség, ha egy menetben nem ér el találatot. Az a játékos nyer, aki a játék végére a legtöbb pontot tudta összegyűjteni.

COUNT-UP

Ez egy egyszerű játék: A cél annyi, hogy elsőként elérje a meghatározott vagy előre kitűzött értéket. A következő értékek állíthatók be: 200, 400, 600, 800 és 1000. Tehát minden játékosnak meg kell próbálnia, annyi pontot elérni, amennyit csak tud. A végén <u>nem</u> kell pontosan elérni a kitűzött értéket.

HIGH SCORE

Hasonló mint a *Count-Up.* Azzal a különbséggel, hogy a játék már a 7. menet után befejeződik. Az a játékos nyer, aki a legmagasabb pontállást tudja felmutatni.

OVERS

Szintén egy egyszerű és gyors játékváltozat. A játékosok megpróbálják az utolsó menetben elért legmagasabb eredményt vagy egy ennél jobb eredményt elérni. Ha egy játékos kevesebb pontot ér el, amely a 3 nyillal elért találatok összegéből tevődik össze, mint a legjobb pontszám, elveszít egy „életet". A HANDICAP (nehézségi fok) gombbal azonban az egyes játékosoknak max. 7 „élet" is adható. Az a játékos nyer, akinek utolsóként még legalább egy „élete" van.

UNDERS

Hasonló mint az *Overs*, azzal a különbséggel, hogy itt az a cél, hogy az utolsó menetben elért eredményt ne lépjük túl, ill. alatta maradjunk. Ha az elért eredmény (a három nyíllal elért találatérték összege) magasabb ennél, elveszik egy „élet". Az értékelési mezőn kívüli találatok, valamint a lepattanó nyilak 60 pont (3 x20 pont) büntetést jelentenek. (Ehhez meg kell nyomni a BOUNCE OUT gombot.) Az a játékos nyer, akinek utolsóként még legalább egy „élete" van.

BIG-6

A játékosok megpróbálják, a következő cél kiválasztását befolyásolni, úgy hogy az aktuális célt eltalálják. A játék kezdetén az egyszerű 6-os az első cél. A játékosnak a három dobásából egyszer kell eltalálnia a célt ahhoz, hogy megtartsa az „életét". Ha ezt eléri már az első vagy második dobásával, a megmaradó dobással (dobásokkal) meghatározhatja a következő célt. Az egyszerű, duplázó vagy triplázó gyűrű külön célmezőnek számít. A helyes stratégia itt az, hogy a másik játékos számára lehetőleg a legnehezebb célt jelöljük ki. Például a triplázó gyűrű 20-át vagy a Bull belső mezejét. Az a játékos nyer, akinek utolsóként még legalább egy „élete" van.

CRICKET – (szabvány)

A krikett Európában és az USA-ban egy nagyon kedvelt játék, amelynél a játékosok – a játék állásától függően – védekező vagy támadó taktikát alkalmaznak. Játék közben minden játékos megpróbálhatja pontjainak számát növelni vagy egy másik játékost abban megakadályozni, hogy pontot szerezzen.

Ezt a játékot a 15 – 20 számokkal és a belső középpel (Bull) kell játszani. Minden játékosnak háromszor kell eltalálnia egy számot ahhoz, hogy „bezárhassa" (CLOSE). Az egyszerű gyűrűn belüli találat egyszer számít, a duplázó gyűrűn belüli találat duplán számít, a triplázó gyűrűn belüli pedig háromszorosan. Miután egy játékos egy számot bezárt (három egyszerű találattal vagy pl. egy találattal a triplázó gyűrűn belül), ennek a számnak a további találatai (a számnak megfelelő) pontokat jelentenek. Ha egy számot végül is minden játékos sikeresen „bezárt (ALL CLOSED), ezen a számon már nem gyűjthető több pont. Az a játékos nyer, aki a legmagasabb pontszámot tudja felmutatni és valamennyi számot elsőként zárt be.

Az alkalmazott stratégia megváltozik, ha azzal a korlátozással játszunk, hogy minden számot egy bizonyos sorrendben kell „bezárni". A HANDICAP (nehézségi fokozat) gombbal lehet a kívánt variációt kiválasztani: „20 le 15-re aztán Bull" vagy „Bull majd 15-ről 20-ra". A számokat ezután a megfelelő sorrendben kell „bezárni". Játék közben gyorsan észrevehető a különbség.

FIGYELEM! A Cricket játékállás mezővel kapcsolatos további megjegyzések a „LEÍRÁSOK“ fejezetben találhatók.

NO SCORE CRICKET

Ez a Cricket egy egyszerű változata, amelynél az a cél, hogy minden számot a lehető leggyorsabban „bezárjunk“. Egy már „bezárt“ szám találata nem jelent pontot.

CUT THROAT CRICKET

Egy fordított Cricket-változat, amely leginkább három játékos esetén részesül előnyben. Két játékos szövetkezhet egymással és kiszoríthatják a harmadikat, mielőtt megállapodnak egymás között a győzelemben.

Miután egy szám bezárodott, a további találatok az egyik ellenfél számlájára iródnak, mivel ebben a játékmódban az a játékos veszít, akinek a legmagasabb a pontszáma. Olyan játékosnak már nem írható annak a számnak a találata a számlájára, aki az adott számot már bezárta. Az a játékos nyer, aki a legalacsonyabb pontszámot tudja felmutatni és aki a számokat elsőként zárta be. Ha egy játékos minden számot elsőként bezárt, de a pontszáma magas, tovább kell pontokat szereznie ahhoz, hogy a többi játékos pontszámát megnövelje annyira, hogy magasabb legyen az övénél. Ezért ebben a változatban a legjobb stratégia valamennyi számot a lehető leggyorsabban bezárni és ezzel megakadályozni, hogy más játékosok pontokkal terheljenek, miközben megmarad annak a lehetősége, hogy más játékosokat pontokkal terheljünk.

KILLER (GYILKOS) CRICKET

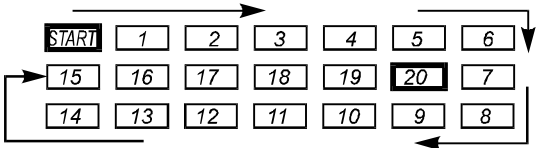
Hasonló mint a *No Score Cricket*, de annak egy nehezebb változata. Ha egy játékos egy számot bezárt, lehetőséget kap arra, hogy további találatokkal egy másik játékos korábbi találatait érvénytelenítse, amennyiben ez a játékos az adott számot még nem zárta be. Azonban, ha már bezárta, a találatok nem vonhatók meg. Ennél a játéknál a találat jelzése helyett a másik játékos találata kerül törlésre a Cricket játék állását mutató mezőben.

Az a játékos nyer, aki elsőként bezár minden számot.

Például: Az 1. számú játékos eltalálta egyszer a 19-t (egy fényjel tehát kialszik), a 2. játékosnak két találata van (két fényjel kialszik), a 3. játékos pedig már bezárta a 19-es számot (három fényjel kialudt). Most jön a 4. játékos és eltalálja a tripla 19-t és ezzel bezárja szintén a 19-t. Második dobásával azonban újra a 19-t találja el. Az 1. és 2. játékostól ezzel megvon egy találatot. (mindkettőnél kigyullad újra egy fényjel.) A harmadik játékost ez nem érinti.

BILLIARD

Ez a játékváltozat és a következő három játék a darts-játékok egy egészen új generációját képviselik. A cél itt az, hogy a kurzort a startponttól a végpont egy szabad helyére vezessük el. Bármely szám találata elmozdítja a kurzort azon mezők köré, amelyek a találat számával megegyeznek. A dupla és tripla mezők találatai egyszeri értékünek számítanak. Ha az elsőként eltalált számmező számértéke



nem elegendő ahhoz, hogy a kurzort elmozdítsa a végpont irányába, meg kell ezt próbálni egy második dobással. Ha egy dobással túldobtuk a szükséges mezők számát, a kurzort vissza kell helyezni a többletnek megfelelően. A kursor úgy mozog, mint az az ábrán is látható. Ha a szabad hely a végponton már be van töltve, egy lépéssel a startpont irányába vissza kell helyezni. Az a játékos nyer, aki valamennyi szabad pontot be tud tölteni és a végpontot elsőként a startpont felé elmozdítja.

Példa:

1. Az 1. játékos kezd. A kijelző "_20"-t mutat és ezzel értésére adja az 1. játékosnak, hogy a 20-t kell eltalálnia ahhoz, hogy az első szabad helyet betöltse. Az 1. játékos azonban csak az 5-öst találja el és a kurzor elmozdul ahhoz a ponthoz, amely az ábrán "5"-tel van jelölve.
2. A tábla automatikusan kiszámítja a különbséget és mutatja a játékosnak "_15"-tel, hogy hova kell céloznia. Az 1. játékos azonban a 17-t találja el és a kurzor elmozdul 15 hellyel előre, átlépi a végpontot és végül visszatér (két túldobott hellyel) a "18"-ra.
3. Most a kijelzőn "_2" látható. Az 1. játékos dob a harmadik nyillal és eltalálja a "2"-t. A kurzor a "20"-ra ér és megszólal egy rövid győzelmi dal. A kijelző átugrik a "19"-re, a végpont egy hellyel elmozdult a startpont irányába. Ezen kívül villog a kijelző és ezzel mutatja a játékos cserét.

MINEFIELD

Alapjában ezt a változatot ugyanúgy kell játszani mint a *Billiard-ot*. A különbség csak annyi, hogy véletlenszerűen el van osztva 6 akna. Az aknákon ugyan át szabad menni, de nem szabad megállni rajta. Ha a kurzor egy aknára ér, „felrobban“ az akna és elveszik egy „élet“. Minden játékosnak három „élete“ van. Ha elveszíti mind a hármat még az előtt, hogy a szabad helyeket betöltötte volna, kiesik a játszmából. Egy „robbanás“ után az adott hely újra biztonságosnak számít.

Ha a végpont egy aláaknázott helyre esne, kikerüli az aknát és a legközelebbi helyre esik. Az aláaknázott helyeket így nem kell betölteni. Ha mégis „robbanásra“ kerülne sor, szabaddá válik a hely és be kell tölteni. Az a játékos nyer, aki valemennyi helyet elsőként betölti és utolsóként bentmarad.

PACHISI

Ez a változat az azonos nevű indiai játékból származik és hasonló mint a „Ki nevet a végén“ társasjáték. A játékszabályok nagyon hasonlítanak a *Billiard* szabályaihoz, itt azonban található még egy akadály is a kurzor és a végpont között. Ahhoz, hogy az akadályt tovább lehessen adni a következő játékosnak, el kell találni, különben a kurzor csak az akadály és a végpont között ingázik ide-oda anélkül, hogy el tudná érni a végpontot. Az a játékos nyer, aki a szabad helyeket betölti és elsőként elmozdítja a végpontot a startpont felé.

Ez a bosszantó akadály mindig a kurzor és a végpont között van. Ha a következő játékosnak át kell vennie az akadályt, a következőképpen kell kiszámítania pozícióját: (a) a kurzor előző pozíciója a startponttól "x". (b) "x". lépést le kell számolni annak a játékosnak kurzorpozíciójától, aki az akadályt megkapja. (c) Ha "x" nagyobb mint a kurzor és végpont

közötti lépések, az akadály előre és hátra mozog "x" lépéssel a két pont között. Ezáltal biztosítva van, hogy az akadály nem mindig ugyanarra a helyre kerül.

HOT POTATO

Ez a változat hasonló, mint a *Pachisi*, annyi különbséggel, hogy itt az akadályt "Hot Potato"-nak hívják és még több kárt tud okozni. Ha a pozíció megváltoztatásánál a "Hot Potato" egy betöltött helyre kerül, kiássa a „tölteléket“ és a végpontot visszatolja egy lépéssel.

HIBAKERESÉS

Nincs áram

Győződjön meg róla, hogy a váltóáramú adapter be van dugva a dugaszoló aljzatba és az adaptercsatlakozó a darts-tábla csatlakozóhüvelyébe.

Nem mutat eredményt

Ellenőrizze, hogy a játék nincs-e „Beállítások“ módban vagy szünet üzemmódban. Aztán ellenőrizze, hogy az eredményjelző mezők és a funkciógombok nincsenek-e beszorulva/beragadva.

Akadó eredményjelző elemek vagy beszorult gombok

Szállítás közben vagy a normális üzemmódban is előfordulhat, hogy darts-tábla eredményjelző egységei időlegesen elakadnak és a készülék nem számolja az eredményeket. Egy figyelmeztető jelzés hallatszik és egy villogó jel mutatja, melyik egység akadt el. Ha a dobónyilat finoman kihúzzuk az egységből, vagy ha az egységet ujjunkkal könnyedén ide-oda tologatjuk rendszerint megszűnik a hiba. Folytatni lehet a játékot és az eredmény számlálása pontosan ott folytatódik, ahol megszakadt.

Egy beszorult funkciógomb ahhoz is vezethet, hogy a tábla „meghal“. Egy villogó "*-F-*" jel látható és egy figyelmeztető hang hallható. Ebben az esetben is beválik általában a fentiekben leírt módszer.

Letört nyílhegyek eltávolítása

A műanyagból készült hegyek ugyan biztonságosabbak a használatban, de nem tartanak örökké. Ha valamikor egy hegy letörne és bent maradana a táblában, próbálja meg egy erre alkalmas fogóval óvatosan kihúzni. Ha egy hegy olyan röviden törne le, hogy már nem lóg ki a táblából, be lehet tolni a nyíláson át a táblába. A puha hegy nem tud az elem mögött található elektronikában kárt okozni. Ehhez a folyamathoz azonban határozottan javasoljuk egy még jó állapotban levő *SOFT TIP (puha nyíl)* használatát. Egy röviden letört hegyet sosem szabad egy hegyes fémtárggyal a táblán áttolni. Egy acélhegy könnyen kárt okozhat a táblában, ha túl mélyen áttolódik rajta. Azt is figyelem kell venni, hogy minél nehezebb a dobónyíl, annál nagyobb a veszélye, hogy letörik a hegye.

Áram ingadozások vagy elektromág-nes es zavarok

Rendkivüli helyzetekben, ha erős, elektromágneses zavaró impulzusok lépnek fel, leállhat a darts-készülék vagy hibás eredményeket mutathat. Példák: erős vihar esetén, szélsőséges hálózati ingadozásnál, feszültségesésnél, vagy ha a készülék túl közel áll elektromos motorokhoz vagy mikrohullámú készülékekhez. A rendes üzemmód újbóli felvételéhez ki kell húzni több másodpercre a hálózati csatlakozót, majd újra bedugni. Természetesen meg kell előtte győződni arról, hogy a zavar oka megszünt.

LEIRÁSOK

1) **Single (egyszerű):** Eredmény megegyezik a számmal.
2) **Double (dupla):** Eredmény megegyezik a szám kétszeresével.
3) **Triple (tripla):** Eredmény megegyezik a szám háromszorosával.
4) **Bull's Eye:** Külső gyűrű 25 pontot ér, belső gyűrű 50 pontot ér.
5) **Catch-Ring (perem):** Peremdobás – nincs értéke.
6) **Funkciógombok:** (lásd a START fejezetet).
7) **Actual Score (a játék aktuális állása):** (lásd a **3. táblázatot**)
8) **Játékos/csapat játék állás** (SCORE 1-4)**:** (lásd a **3. táblázatot**)
9) **Játékos csere:** Mutatja, hogy melyik játékos van soron.
10) **Dobásjelző:** Mutatja, hogy hány nyilat lehet még dobni (menetenként).
11) **Cricket játékállás mező:** (lásd a **3. táblázatot**)
12) **Jelzésmódok: Double In** *(DI)***, Double Out** *(DO)* **és Master Out** *(MO).*
13) **Csatlakozó, dugó a váltóáramú adapterhez.**
14) **Ablak játékbeállításokkal:** (a) játékosok száma, (b) csapatok száma, (c) csapat játékállás kiválasztása a Handicap-beállításhoz, (d) a játék kezdeti állása, (e) a darts-játszma fedőneve.

Ez a termék megfelel az EU 89/336/EEC **és** 93/68/EEC sz. irányelv követelményeinek és rendelkezik a CE-ellenőrző jellel.